

# bonus

BeSOFT

naš jedini časopis o igrama za konzole

## Igra meseca Final Fantasy X-2

FINAL FANTASY X-2  
9 771450 840003

Rešenje igre

Tony Hawk's Underground

broj 37 · godina III  
cena: 200 dinara

CG: 3,5 € · RD 7 KM · MK: 100 DIN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.y

Ekzkluzivna najava  
Gran Turismo 4

Legacy of Kain Defiance

Lord Of The Rings:  
Return Of The King

Ratchet and Clank 2





NINTENDO  
GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

**IZUZETNA PRILIKA!**

**9.900 din**



**kao poklon  
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

**Uslovi plaćanja :**

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral



**BeaSOFT**

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917  
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu)



Broj 37 - Godina IV

**bonus**  
BILT JEFTINJE IGRARNA I LITERARNA ZA DECU I MLADU

Osniivač i izdavač:  
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:  
Nikola "Nick-life" Jovanović

Marketing:  
tel. 011/380-77-12

Priprema stranice  
i grafičko oblikovanje:  
Grafički atelje "Elko Print"  
Beograd, 011/416-134

Stampa:  
KOLORTON, Beograd

Kako nam možete kontaktirati:

Adresa:  
BONUS, Poljanski Fab 32,  
11050 Beograd 22

e-mail:  
bonus@verzai.net

web:  
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:  
011/380-77-12 i 380-77-36

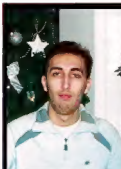
Pretpilate:  
za detaljnije uslove preplate  
pogledajte stranu 73

SELEDECI BROJ ČASOPISA ĆE  
SE POJAVITI NA KIOSKIMA  
25. Februara 2004.

ISSN broj 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Magazina Informatika Opšte, Gornji  
79  
BROJ C.: saji izdavao izdavao sa izdavao  
i Fax 3  
6. 12 1999. - Gornji (ILAZAK, Plova:  
1999. - Gornji) - Gornji - 27 str  
Mesto  
KICCH 1450-8400 - Gornji (Gornji)  
KICCH CIP-ILAZAK 711.1899



Evo nas i u 37. broju Bonusa, našem drugom... prvim u novoj 2004. godini. Nadamo se da ste se lepo proveli za vreme praznika, odmorili na raspustima i odmorili i imali vremena za igranje igara. Takođe, nadamo se i da vam je naš prošli broj obeležio taj praznični period. Kao što smo u njemu najavili, sada imamo kompletno redizajniran časopis, prilagođen našoj novoj politici, kao i vašim zahtevima koje smo veoma pažljivo analizirali (haha). Stigle su i prve kritike za prošli broj. Delujete prilično zadovoljno, što nam je posebno drago, i nadamo se da će i ostali kojima stara redakcija toliko nedostaje uskoro sami uvideti naše kvalitete... Nego da pređemo na stvar. Nova godina je počela i imamo toliko novih igara iz prazničnog perioda... U ovom broju nastavljamo tradiciju ekskluzivnih najava, pa ćete na tim stranama ovoga puta čitati opširnu ekskluzivnu najavu vožnje koju svi čekamo - Gran Turismo-a 4. Izbacili smo silne 'teme broja' ovoga puta iz časopisa, pa su sada autorski tekstovi tipa 'Istorija Konzola' imenovani editorialima, a pregledi domaćih dešavanja i turnira, kao ovaj pregled WE7 lige, sada spadaju u 'special' rubriku. Još neke rubrike su promenile imena, ali ćete to sami otkriti uskoro. Igra meseca je ovoga puta Final Fantasy X-2 (ne, nećemo više kasniti po 5 meseci sa opisima novih FF igara, hvala na pitanju) koji još nije ni izašao u Evropi, ali će verovatno do vremena kada budete čitali ovo. Tu je i novi Legacy Of Kain, nastavak koji je dosta obožavalaca čekao, kao i poslednji deo Lord Of The Rings-a. Pored novih igara za PS2, opisali smo i dve nešto starije igre za istu konzolu koje su nepravredno izostavljene prošle godine - unikarni horror Clock Tower 3 i odličan NeoGeo port - Metal Slug 3. Videćemo da ovo postane i navika, jer je mnogo dobrih nasloda prošlo neprimetno, pa ćemo obično posle opisa svih najnovijih igara ubacivati po jedan ili dva opisa 'preskočenih' PS2 igara. XBOX i Cube opisi nažalost nisu povećani u ovom broju, pa tako oba sistema i dalje imaju po dva opisa, ali plan da se te sekcije povećaju ostaje i radićemo na tome, zato bez brige. Ostale nove rubrike koje smo vam predstavili u prošlom broju su tu i dalje, i nastavljamo da dodajemo nove vremenom. Sadržite nam kritike, komentare i predloge kao i uvek, a sada kao što sam najavio u prošlom broju, predstavljanje nove redakcije. Za sada ćete morati da se zadovoljite našim pro-opisima, za sličice i par reči od svih autora pogledajte sledeći broj!

Stalnu ekipu čine:

Nikola Delapčević, poznatiji kao [forsaken demon], poznat svima kao autor vesti na Emulation Galaxy sajtu i autor mnogih opisa za igre na konzolama i PC-u u mnogim domaćim igračkim medijima, za nas piše tekstove skoro za sve sisteme.

Dalibor Tintor, koga čitate potpisanog kao Carnex, je jedan od najvećih fanova animea, C64 i NeoGeo arkada kod nas, mada to baš i ne ulazi u temu ovog časopisa. Carnex je tu da nas zaseni svojim opisima koje moramo da skraćujemo da bi stali na 4 strane. Specijalizovan su mu 2D klasike, kao i specifične igre za mnoge sisteme uključujući PS2 i PS One.

Daniro Mikićević, Grunt, je mlada nada koja nam takođe dolazi sa spomenutog sajta, usko je specijalizovan za PS2 opise i ima dugu kosu.

Milos "Lord" Dodić, je mlada nada koja nam takođe dolazi sa spomenutog sajta, usko je specijalizovan za PS2 opise i ima dugu kosu... Ne ovo nije štamarska greška opis je isti kao i Grunt-ov, a gde je razlika? Možda ćete nam vi to reći.

Branislav? je naš dopisnik iz Australije koji se bavi uključivo GameCube-om (govori dosta o zastupljenosti konzole kod nas, zar ne?), Branislav je veliki Nintendo ljubitelj i takođe ima veze sa spomenutim sajtom. (Zar nemamo svi?)

Imamo i dosta one-time saradnika koji će se ili skrasiti u časopisu uskoro ili pisati povremeno... među njima su ovom broju

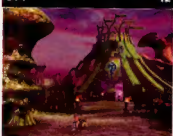
Luka Zlatić poznatiji kao Lex, Jovana Eričić poznatiji kao Jovana Eričić (da, imamo i članove iz stare redakcije), a u prošlom broju tu su bili (a vratite se uskoro) Mihaljo Tešić, svi ga znate od ranije, bio je za stari Bonus, Bojan Barac sa svojim veoma 'maštovitim' nadimkom BojanB i XBOX opisima (koji su vam se sviđali za pravo čudo!) kao i Ivan "GBA čovek" Ljiljak Vukajlović čiji nadimak na poseban zahtev nećemo spomenuti... Ako smo nekoga preskočili to je to... a da, tu sam i ja, vaš novi urednik Nikola "Nick-life" Jovanović, poznat pre svega po svojoj skromnosti, svojim sajtoovima i činjenici da sam uradio mnogo toga na domaćoj igračkoj sceni na net-u, like it or not.



**GT4** 12



**DRIV3R** 15



**FINAL FANTASY X 2** 24



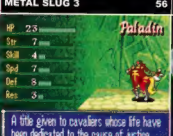
**XIII** 28



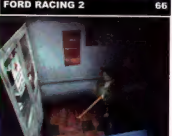
**METAL SLUG 3** 56



**FORD RACING 2** 66



**FIRE EMBLEM** 73



**SILENT HILL** 78

MAILBOX	6
NEWS	8
PREVIEW	12
SPECIAL	19
REVIEW	24
PS ONE RE-PLAY	74
EDITORIAL	82
RETRO	84
RESENJE: T.H.U.G	88
TIPS N TRICKS	98
FILM	104
TOP LISTA	106

## PLAYSTATION 2

Final Fantasy X-2	24
XIII	28
Battlestar Galactica	32
Max Payne 2	34
LOTR Return of the King	37
Bloodu Roar 4	40
Maximo	42
Broken Sword 3	44
Ratchet & Clank 2	46
Legacy of Kain Defiance	48
Spawn Armagedon	52
Cabelas Dangerous Hunts	54
Metal Slug 3	56
Fatal Frame 2	60
Clock Tower 3	62

## X BOX

Teenage Mutant Ninja Turtles	64
Ford Racing 2	68

## GAME CUBE

Resident Evil Zero	70
--------------------	----

## GAME BOY ADVANCE

Harvest Moon	72
Fire Emblem	73

## PLAYSTATION ONE

GT2	74
Silent Hill	78

## RETRO

Streets of rage 2	84
Super Turrican	86

## RESENJE



**T.H.U.G.** 88



# NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY  
ADVANCE

GB  
color



Donkey Kong  
Digimon  
Splinter Cell  
Army man  
Desert Strike  
Driver  
Batman  
Pokemon gold  
Pokemon Sapphire  
Tekken advance  
Peter pan  
Crash banicoot  
Rainbow 6  
Spider man the movie  
Lucky Luke  
Power rangers  
Lego island  
GT Advance  
Spiderman  
James Bond 007  
Mario cart  
Super Mario Advance III  
Britney's Dance  
Wario Land 4  
Advance Wars II  
Rocky  
Castelvania aria  
International Super Soccer  
David Beckham Soccer  
ESPN Final Round Golf 2002  
ESPN X Game Skateboarding  
Frogger Adventure II  
Metroit Fusion  
Jurassic park  
Konami Krazy Racers  
GT Advance Championship Rac. 2  
Jurassic park 3 Dino Attack  
Woody Woodpecker  
Street Fighter  
Tomb Raider  
Pokemon Sapphire  
Star Wars Jedi power  
Maniac Racers  
Pro tennis WTA  
Zone of Enders  
Crazy Taxi  
Micromachines  
V Rally 3



GTA 2  
Driver  
Simpsons  
Winnie the poor  
Tony Hawk 3  
Spiderman 3  
007 world is not enough  
Metal Gear Solid  
Tarkan  
Wario Land 3  
Zelda Oracle Of Age  
Toy story  
Dragon Ball  
Tomb Raider course of the sword  
Harry Potter 2  
Donkey Kong Country  
Pokemon Crystal, Diamond, Jade  
Super Mario Bros DX (GBC)  
Wendy Every W.  
Robocop  
Pokemon Gold  
David Beckham soccer  
Zelda Oracle Of Age  
Zelda Oracle of Season



## I JOŠ MNOGO TOGA

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917  
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu)

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu [bonus@verat.net](mailto:bonus@verat.net). Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći i na sajtu [www.bonus.co.yu!!](http://www.bonus.co.yu!!)

## Sve i svašta (1)

Pozdrav za Bonus i čitaoce. Imam par primedbi pa ih čitajte:

1. U opisima igara izdvajate segmente iz opisa i uvećavate a mi istu stvar čitamo 2 puta. Mislim da je to potpuno nepotrebno

2. Niste upisali da li igra može da se nabavi u CD formatu. Razlog nije potrebno da pojašnjavam

Vraćanje top liste USA i Japan su pun pogodak možda fali još UK i SCG top 10. Potpuno ste zaboravili na majstor ACU. Možda čovek ima još nešto da kaže. I još jedna primedba toliko ste trubili o FF X - 2 a niste je opisali. Mislim da bi to trebali uraditi u januarskom broju. Srećne božične i novogodišnje praznike redakciji i svim čitaocima BONUS-a od NIKOLJE, i da iduće godine budete još bolji."

Papić Nikola

## bo'us

Pozdrav,

1. To su citati koji treba da privuku ljude na čitanje opisa, ljude koji samo prelistavaju Bonus. Videćete da su citati sada bolje raspoređeni baš kao u bilo kom drugom normalnom časopisu.

Stavka 2. ti je mnogo opširna ali evo odgovora.

2. Problem oko CD/DVD izdanja smo razjasnili već, zar ne? Neće više biti promovisanja piraterije, a za informacije na čemu je neka igra ripovana moraćete da posetite net. USA i Japan liste se preuzimaju sa relevantnih sajtova, UK lista bi dobro došla, ali SCG... šta bismo mogli da koristimo za formiranje te liste? Prodaju originalnih igara u Beosoft-u? Yeah sure. Majstor Aca verovatno i dalje trazi DivX player za PS2 koji NIKAKO i NIKADA neće postojati, šta više može da kaže... Očekujte uskoro Majstora ZMAJA koji će uleteti na njegovo mesto i oživiti ovu rubriku. FFX-2 u Evropi izlazi tek sada, a mi smo opisali NTSC verziju za ovaj broj... ranije nije moglo.

## Sve i svašta (2)

Dobro nam došli

Prvo želim da vam poželim puno sreće u budućem radu a zatim da vas ispravim, iako pokazujete potencijal naših miljenici će ostati neprevaziđeni. Nadam se da se

neljubite shvatite ovo kao kompliment. A sad da vas pitam nešto: 1. U kojem formatu mogu da šaljem svoje crteže, 2. Dali bi mogli da objavite spisak svih igara opisanih u svim dosadašnjim bonusima, 3. Dali postoji ikakva mogućnost da će se nastaviti M.G.S. serijal pod imenom neke druge kompanije, 4. Dali ste voljni da uvedete rubriku "pomagajte drugovi", 5. Dali ste čuli za magazin "Level" ja imam jedan broj i to prvi još iz davne '96. godine ali posle toga kao u zemlju da je propao Zero"

Slobodan

## bo'us

Zdravo Slobodane,

1. Svoja dela možeš da nam šalješ u jpg formatu, samo vidi da budu neke rezolucije pogodne za štampu (Neki minimum bi bio 1024x768).

2. Taj spisak ni sami još nismo napravili... radi se na tome, bilo je sadržaja, a objavljivanje toga u časopisu i nije toliko loša ideja!

3. Ne postoji i zašto bi? KONAMI-ju ide odlično... MGS3 'samo što nije'

4. Možda bismo i mogli...

5. Da, čuli smo za Level. Ako hoćeš da znaš celu priču oko toga poseti sledeći link (ništa ne prodajemo na sajtu, niti Level postoji više... tako da mislim da je ovo ok :))

[www.emulationgalaxy.co.yu/emulforums/vb/thread.php?tid=2559](http://www.emulationgalaxy.co.yu/emulforums/vb/thread.php?tid=2559)

## Ima nas raznih...

Pozdrav živim legendama konzolaških igara!

Ako uzmete u obzir da sam ovih dana kupio sve brojeve "Bonusa" od broja 14 pa naviše, doćićete do zaključka da ovo pismo morate objaviti. Stari sam vuk po godinama (29) ali mlad lav po igračkom stažu (2 god.) i dovoljno merodavan da vam upitim par pohvala i simboličnih kritika. Mada imam PS2 konzolu, planiram da je zamenim za X-Box, pa samim tim priželjkujem i malo više opisa Xbox igara, jer ta konzola je savršenstvo koje to zasluhuje. A što se tiče opisa igara za razne colore, advance i ostale džepne biljare mogu vam reci da od svih igrača koje poznajem - njih 50 najmanje, niko nema nijednu od dotičnih konzola. Toliko o njihovoj zastupljenosti kod nas. (Znam, X-Boxa ima još manje, ali ...)

Kad me put nanese u BG, je! mogu zaviriti u vašu redakciju? Sve vodim na piće i klop, obećavam! To nije mito već znak poštovanja prema vama. Pozdrav svima a posebno ljubaznoj N.N ženskoj osobi od koje sam naručio dotične brojeve Bonusa

Duda Silni

## bo'us

Dudo, sa 29 godina bi do sada trebalo da znaš da je naša igračka scena veoma... hmmm... čudna i drugačija od one u svetu, pa su tako i mnogi svuda ekstremno popularni sistemi ovde jako slabo zastupljeni, tako da ne možeš objektivno da sudis o kvalitetu nekog sistema na osnovu toga kako prolazi kod nas. XBOX gotovo da ne postoji ovde, ali što da ne, ako naiđiš igre koje voliš na njemu vredni ga nabaviti. Opisa za XBOX, baš kao i za GameCUBE, će biti više, to možemo da ti obećamo.

Što se tiče tvoje ponude za klop i piće nismo sigurni da li je upućena nama ali prošao redakciji tako da ćemo prekočiti to.

## DRAGON BALL Z 4LIFE!!!

Zdravo,

Najlepše bih vas zamolio da na poster stavite likove iz "Dragon Ball Z", serijala, pošto sam veliki fan svih manga crtača. Takođe biste mogli da opišete igru za PS2 "Dragon Ball Z Budokai". Na internetu sam video da je proglašena najboljom tabačinom godine. Ja to potvrđujem ->60 poteza ima svaki lik. Samo me još zanima gde se mogu nabaviti CD-ovi sa soundtrack-om iz serije. Ima ih 6 i svi su za PS2.

Unapred zahvalan

Marko Đuričić (imam sva 35 broja Bonusa)

## bo'us

Dobijam neverovatno mnogo Dragon Ball Z crteža od čitalaca i u ovom broju objavljujemo dva... a poster iz Budokai-a možemo da obećamo tebi i hordama DBZ fanova za sledeći broj kada ćemo opisati i ovu odličnu i nepravdom ignorisanu igru. Ne znam šta si hteo da kažeš sa tim da su OST-ovi iz serije za PS2? Verovatno da koristiš PS2 kao player za Audio diskove, što da ne? :)) Diskovi se inače ne mogu nabaviti kod nas pa pokušaj na Internetu, legalno ili sa nekim p2p programom za razmenu muzike.



PISMO MESECA

## ДРАГА РЕДАКЦИЈО

Дугогодишњи сам верни читалац часописа "БОНУС" (имам све бројеве осим бр.27 и све сам их много пута прочитао, чак и описе игара за конзоле које никад нисам имао . Комплетна решења су ми више пута помогла да одиграм неке добре игре које никада не бих прешао без помоћи . Такође међу моје омиљене рубрике спада и "трикови и шифре" где се могу наћи zgodne "цаке". Радују ме кадровске промене у редакцији зато што обећавају још бољи и лепши наш једини часопис о играма за конзоле. Поздрави и онима који су отишли јер су се добро нарадили ових година и омогућили свим играчима да уживају у лепо дизајнираним описима нових игара и актуелних догађања у свету игара.

Желим да похвалим изглед броја 36. Све рубрике ми се допадају. Као и већина читалаца волео бих да убудуће буде још више страна, по истој цени, више описа игара, трикова и шифри.

Пуно поздрава  
СРЕЋНА НОВА ГОДИНА  
И БОЖИЋ

И пуно успеха у раду жели вам ваш верни читалац из Пожаревца

Слободан Марковић

## FAN ART



## SMS MESECA

Sajt [www.emulationgalaxy.co.yu](http://www.emulationgalaxy.co.yu) mnogo loše piše o BONUSU! Šta ste im se zamerali? BONUS je bio, jeste i biće najbolji časopis u SRBIJI! Puno pozdrava BONUSU! Cvele

- Mnogo su loši ti Emulation Galaxy momci, ne znamo stvarno šta smo im skrivali :) Ironičnost ove poruke, a i odgovora ćete shvatiti ako posetite spomenuti sajt..



Marko Đuričić

Napišite nam listu novih članova redakcije.

Pogledaj prvu stranu ovog broja!

U prošlom broju je bio prijedlog da se iza svakog broja napise smiješan komentar iza svakog članka. Odlučan prijedlog i podržavam ga, ali to već ima časopis GAMER.

-Pa da, ali zar to ne bi trebalo da ima neki igrački časopis?

Bonus, bonus? Zasto ste se promijenili tako naglo u ovom novom broju!

- Naglo? Izgleda da je jedino tako naglo. Kako si zamišljao blagu promenu?

Ali nova gamituro-prijatno ste izmijenjenje. dudu silni

- Hvala, znamo da nisi jedini koji misli tako!

Vratite stari igromer ovo nista nevalja!

- U prošlom broju nije bilo druge nego da postojeli igromer prilagodimo našim načinu ocenjivanja igara. Kako ti se sviđa sadašnje rešenje?

Pozdrav "novom" bonus! Vrijeme je bilo da se promjeni redakcija, vi ste malo bolje ali mi je povrsan igromer, plitak ocjene ali su opisi bolji! Pozdrav iz BiH!

- Igromer je bio kakav je bio, sada je napokon onakav kakav smo želili od početka. Text o tome kako ocenjujemo igre citace verovatno u ovom broju.

Vidim da ste hteli da modernizujete izgled i sadržaj časopisa. Ono što ne vidite je da niste drugaciji od ostalih (mnogo lichte na PSX i druge, a PSX je bilo). Opis su dosadni. Stari BONUS je bio mnogo neobijeljiviji, originalniji. Ipak je svjetska što nemate konkurenciju u Srbiji. DEJAN iz VRCINA

- PSX? Stari Bonus je bio neobijeljiviji i tako dalje... mi nismo takvi i to je to, ali imamo svoju originalnost koju će verovatno shvatiti vremenom. što se konkurencije tiče mi bi voleli da je imamo tj. da je naša scena toliko velika i raznovrsna ne za dva već za deset igračkih časopisa...

Nemajte multiplatformne igre da igraate u kategoriju igara zaPS2 nego napravite posebnu kategoriju za takve igre

- Tačno je da mnoge igre izlaze kao multiplatform izdanja u zadnje vreme ali ipak postoji dosta različitosti u verzijama, tako da je jedan opšti opis najčešće nemoguć. PS2 je do sada imao prednost jer je koncepcija časopisa bila takva, ali vidoćemo da nademo neko alternativno rešenje za opise multiplatform igara u budućnosti.

Evo i da Vas malo pohvalim, ne hvalite toliko Xbox kao vasi prethodnici, koji su delovali kao Microsoftovi PR-ovi, jer je bilo u fazonu XBOX-najbolji, PS2-sr\* \*e.

- Drago mi je da i pored Bojan8-ovih pro-XBOX tekstova misliš da ne hvalimo XBOX toliko :) Trudimo se da odradimo stvari tj. realan stav... poštujemo sve igračke sisteme naravno.

Ako ste jos uvek u duhu promena, uradite redizajn logo-a i naslovne strane, jer ovako deluje suviše deciji, kao decja bojanika, uradite ga malo više u profi fazonu.

- Eh... sad... mi ga nismo dizajnirali. Takav je kakav je i tu je od početka pa je postao prepoznatljivo obeležje časopisa, koje sada ne bi mogli da zamenimo i da hocemo. Ono što već možemo da obećamo su ozbiljniji i lepše naslovne strane baš kao na ovom ili prošlom broju.

Nova redakcija, već mi se ne dopadate, Bojan8 pogotovu, kakav bre Project Gotham Racing 2 bolji od GTA3, Jesi li ti normalan, GTA3 je nedodirljiv, najbolji. LEGENDALI

- Pre svega Bojan8 nije poredio Project Gotham Racing 2 sa Grand Theft Auto 3 već sa Gran Turismo 3. Cak i da si dva puta napravio grešku u kucanju i mislio na GT3 - PGR2 je i dalje po mnogima na XBOX-u ono što GT3 na PS2 i jedini i najbolji konkurent istom (ako se ustrvari nudi o dve veoma razlicite igre).

Hocu da igram Halo na PS2, Xbox dobi i AGS2, GTA3 Vice City, Silent Hill, Wining Eleven, Crash Bandicoot-a, itd., a PS2 ni jednu igru zauzvrat sa Xbox-a, nije fer!

- Hm... PS2 će dobiti od XBOX-a (na neki način) Sonic Heroes kao i veoma verovatno megahit sa na XBOX-u zasnovanih arkada - OutRun2. Za ostale stvari,

šta da se radi... (osim da se nabavi XBOX :)) Ako ti je za utehu PS2 ima daleko više izdavanja od XBOX-a.

Šta je sa GTA4? Kad izađ? Da li će u njemu biti više automobila nego u GTA2?

- Da li svi naši čitaoci imaju običaj da misleju skracenice GT i GTA ili šta? Ukoliko si mislio na Grand Theft Auto (a verovatno nisi), četvorka nije još zvanično najavljena, a i pitanje je da li će uopšte i biti za neku od konzola sadašnje generacije. Ipak biće još GTA spin-off igara kao što je bio Vice City za PS2 dok ova generacija ne odsvira svoje... I da, sigurno će imati više automobila od dvojke :) (koliko je dvojka uopšte imala? ne mnogo). Ukoliko si mislio na Gran Turismo (a pretpostavljam da jes) pogledaj rubriku "Na vidiku" u ovom broju uz Informaciju da će Gran Turismo 2 i dalje ostati igra sa najvećim brojem vozila ikada.

IMA BOGANI! U potpunosti podržavam promene u redakciji, i želeo bih da vidim odgovorite na neka pitanja: 1. Kakav je vaš komentar na opis novog Tomb Raidera iz 33 broja? 2. Dali je bonus prekinuo saradnju sa autorom koji se potpisivao sa "olosh"? 3. Hecete li objasniti rešenje za novog Tomb Raidera?

- Hvala, hvala! Cenimo podršku, i ovakve poruke nas uveravaju da i ovde postoje ljudi kojima je stalo.

1. Jedini komentar koji mogu da dam na onakav i slične opise (a da ostanem neoznačen) je da upravo takve stvari više nećete videti na stranicama ovog časopisa.

2. Uroš Tomic, potpisivan "olosh" kao i mnogim drugim "veselim" nadimcima, više nije član redakcije.

3. Verovatno u sledećem broju.

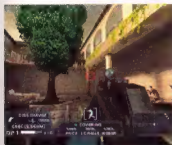
U ime PS2 vratite u igromeru na temu je igra izasla CD ili DVD ljudi si to krvavo izgubili! Na temu su izasle igre CASTLE-VANIA i ROBOTECH PS2. Stavite u nove igre FFX-2. Za uzvrat, vidoćam FF VII-2 slike iz filmskih animacija.

- Ne možemo u isto vreme da promovisemo originalne igre i da pišemo na kom je medijumu neka igra ponovna. Imaj na umu da sva piratska izdanja izlaze na DVD-u, ponekada i na CD-u ali jako retko već većeg kasapljenja sadržaja. FFX-2 je igra meseca kao što si sigurno primetio, a "FFVII-2" tj. FFVII: Advent Children DVD film je takode najavljen u ovom broju u rubrici vesti.



## Rainbow Six 3 potvrđen za PS2

Ubisoft je objavio da će izdati PlayStation 2 verziju Tom Clancy's Rainbow Six 3 tokom marta. Igru će sačinjavati nekoliko novina koje nisu bile implementirane u XBOX verziju. Rainbow Six 3 za PS2 će imati jednu dodatnu misiju kao i nekoliko dodatnih multiplayer mapa. Među novinama je i potpuno novi split-screen mod, koji će omogućiti kooperativnu igru dva igrača. Glasovna komunikacija preko slušalica je takođe podržana kako bi se olakšalo davanje komandi AI saborcima. Rainbow Six 3 predstavlja jednu od najrealnijih taktičkih antiterorističkih igara koja se jako dobro prodavala na XBOX-u i PC-u.



## Rainbow Six 3 slučajno reklamira porno sajtove

CNN je nedavno otkrio sramotni, ali istovremeno i smešni propust koji je načinjen u Tom Clancy's Rainbow Six 3. Evo o čemu se radi: na jednom nivou u ovoj popularnoj taktičkoj pucačini, preko zida velikim slovima je ispisana adresa jedne internet stranice. Ubisoft je očigledno namjeravao da kupi ovaj domen, ali ispostavilo se da su developeri kompletno zaboravili da to urade i igru takvu lansirali. Nekoliko nedelja kasnije, Tony Ashcraft je primetio adresu dok je tamošnje tepriste na svom XBOX-u. Kada je otkrio da je domen slobodan na prodaju, odmah ga je otkupio sa idejom da ga kasnije proda po skupljoj ceni. U želji da poveća posećenost sajta, čineći cenu domena tako skupljom, na sajt je okačio linkove ka najpopularnijim hardcore pornografskim sajtovima. Ubisoft je razumljivo razdražen ovim događajem, dok Ashcraft misli da nije ništa pogrešno učinio. "Igra je napravljena za ljude starije od 18 godina. A ako ste stariji od 18, onda po zakonu možete da iznajmite ili kupite pornografiju u većini država", rekao je Ashcraft za CNN. Za sada se ne spominje nikakav patch koji bi ispravio ovo preko Xbox Live-a, a Ubisoft tvrdi da istu grešku neće ponoviti sa PS2 verzijom igre.

## Final Fantasy VII-2 nije ipak igra

Ranije spekulacije, da se radi na igri Final Fantasy VII-2, pobijene su na nedavno održanom Tokyo Game Show-u. Square-Enix je tada održao konferenciju za štampu i u nekoliko navrata puštao trejler kompjuterski generisanog filma, za koji se ranije pretpostavljalo da su u pitanju sinematični iz nove igre. Tada je zvanično najavljen Final Fantasy VII: Advent Children kao nastavak Square-ovog najprodavanijeg ostvarenja (FFVII), ali ne u formi igre, već kompjuterski generisanog filma. Film treba da traje između 70 i 80 minuta i biće dostupan samo na DVD-u. Radnja se odvija dve godine posle kraja Final Fantasy VII igre, a karakteriše ga 20 likova, među kojima su Cloud i Sephiroth. Ali zašto film, a ne igra? Sve je počelo pre godinu dana kada



je kompanija Visual Works (koja radi animacije za Square) uradila vizuelnu prezentaciju sa tematikom Final Fantasy VII. Posle izvesnog vremena dogovoreno je sa Square-Enix-om da se projekat proširi i napravi nastavak FFVII priče. Pošto je Visual Works razvio studio kompjuterski generisanih filmova, oni nisu imali neophodne resurse za pravljenje igara i stoga nisu mogli postojeći materijal da pretoče u igru. Kao rezultat toga, gledačemo CG (computer generated) film visokog kvaliteta sličan Final Fantasy: The Spirits Within-u. Bitno je spomenuti i to da je veliki broj ljudi koji rade na ovom projektu doprinelo razvoju Final Fantasy VII igre. Film bi trebao da bude završen do leta, a za sada je urađeno oko 15% filma. Novi trailer za film će doći uz Final Fantasy X-2 International igru, a za više informacija o filmu posetite <http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac>

## Novi, prilagodljivi Splinter Cell

Igračima kojima je Tom Clancy's Splinter Cell bio isuviše lak ili pak suviše težak, neće imati isti problem sa njenim nastavkom. Ubisoft je otkrio da će Splinter Cell: Pandora Tomorrow koristiti adaptivan AI sistem, koji će načiniti igru težom ili lakšom u zavisnosti od veštine igrača. Dok je ovaj sistem prilagođavanja veštačke inteligencije sposobnostima igrača već viđen u drugim igrama, Ubisoft se hvali da njihov sistem ide korak ispred. Naime, njihov sistem će u zavisnosti od potrebe preokrojavati priču, tako što će podešavati kada će se skriptovani događaji inicirati i na takav način spuštati ili podizati zahteve za prelazak nivoa. Ovo zaista jeste inovativno, uzimajući u obzir ranije slične adaptivne veštačke inteligencije koji su menjali parametre protivnika, čineći ih slabijim i manje opreznim (Max Payne 2 je primer ovakvog AI-a). Pandora Tomorrow će se usunjavati u prodavnice sredinom marta i to za sve platforme.



## Da li Amazon UK zna nešto što mi ne znamo?

Nedavno je na britanskom odeljku sajta za kupovinu preko interneta Amazon otpočela preprodaja četvrtog nastavka Grand Theft Auto serijala. Do sada nikakvi zvanični detalji o ovom nastavku nisu objavljeni osim spekulacija da će se radnja odvijati u gradu inspirisanim Las Vegasom ili Los Angelesom. Ono što je posebno interesantno je to što ni zvanično ime nije objavljeno od strane

**amazon.co.uk**

Rockstara, a na Amazonu je oklačen naziv Grand Theft Auto IV: Sin City. Igra se prodaje za \$54 za PS2, a kratak opis igre ne postoji. Kao evropski datum izlaska igre je stavljen 5. novembar, ali naravno Amazon upozorava da datum izlaska može biti promenjen. Da li je moguće da Amazon.co.uk zna nešto što javnost ne zna? Pitanja su upućena Rockstar-u, ali za sada nema nikakvih potvrda o tome da li su sve gore navedene informacije tačne i konačne.

## Još jedna uzbudljiva vožnja na vidiku

Prešli ste NFS: Underground i nije vam dosta ilegalnih trka? Ne očajavajte jer Babylon Software nam priprema RPM Tuning, igru sa sličnim konceptom poslednjeg Need For Speed nastavka. Igra će nuditi neverovatno veliki izbor podešavanja automobila - 1.382.876 kombinacija izgleda karoserije i 221.184 mogućnosti mehaničkih podešavanja za samo jedna kolal Vašu "mašinu" ćete voziti niz 80 km modeliranih ulice Los Angelesa kroz 5 modova, među kojima je predviđen i multiplayer. Model oštećenja je takođe predviđen, koji pored vizuelnog efekta, utiče i na same performanse kola. RPM Tuning se očekuje u februaru ove godine i to ekskluzivno za PS2.



## Naučite 8 pravila borilačkog kluba

Svi se sećamo filma Borilački Klub (Fight Club) u kome Brad Pitt i Kevin Spejsi formiraju tajno društvo čiji se članovi šibaju do besvesti i čine ostale nezakonite radnje. U istoimenom igri ćete imati priliku da se borite golim rukama sa članovima kluba na mnogim lokacijama, među kojima ćete prepoznati i one iz filma. Producenti obećavaju istinsku borilačku igru koja će dočarati brutalnost ulične borbe uz fenomenalnu grafiku i mogućnost korišćenja netradicionalnih borilačkih pokreta. Ova igra, koja će sadržati mnoge elemente priče iz filma,

treba da se pojavi krajem ove godine i to za PlayStation 2 i XBOX platforme.



## Transformersi uskoro na PS2

Mnogi od nas su uživali gledajući neprekidnu borbu između robota koji su mogli da se transformišu u razna vozila u crtanoj seriji Transformers. Atari će obradovati mnoge obožavaoce ove serije izdavanjem svoje nove igre - Transformers Armada: Prelude To Energon. Igra nas smešta u 2010. na Zemlji, gde grupa dece nalazi stari svemirski brod koji se slupao hiljadama godina ranije. U ovom brodu oni pronalaze vredan tovar uređaja koji čine ove robote znatno moćnijim. Tovar deca slučajno aktiviraju čime se automatski šalje signal u svemir koji detektuju i Autobot-i i Decepticon-i. Oni su odlučni da povrate ovaj dragoceni kargo, koji može preokrenuti tok Velikog Rata. Transformers Armada je klasična akciona avantura u potpunom 3D okruženju sa izvedbom iz trećeg lica inspirisana najnovijom reinkarnacijom ove crtane serije. Izlazak igre je planiran za maj mesec ove godine i to kao PlayStation 2 ekskluziva.



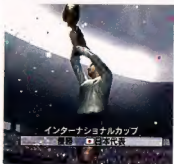
## Nintendo konzola sledeće generacije u ovoj godini?

Nedavno je predsednik Nintendo Satoru Iwata izjavio da postoji izvestnost da će Nintendo izbaciti novu konzolu na tržište krajem 2004. godine. Ova konzola neće biti naslednik ni Game Cube-a ni Game Boy Advance-a, ali će koegzistirati sa naslednicima ove dve konzole. Rešeno je da će nova konzola podržavati bežičnu komunikaciju, ali neke dalje informacije nisu date. Tržište konzola polako ulazi u fazu stagnacije usled zasićenja proizvođača i uskoro se javlja potreba za novom generacijom konzola. Stoga, veliki proizvođači uveliko razvijaju nove sisteme i pripremaju se za novu trku u zauzimanju što većeg tržišnog učešća. Da bi to postigli jako je bitno plasirati novu konzolu na tržište pre konkurenata. Tu Nintendo uvida svoju grešku sa lansiranjem Game Cube-a i menadžment mudro tvrdi da je naučio dosta iz prošlog iskustva. Više detalja o Nintendoovoj misterioznoj konzoli se očekuje da će biti otkriveno na ovogodišnjem E3 sajmu, koji će biti održan u Maju.



## Život fudbalera nije lak

Soccer Life! We are challengers to Europe nije standardna fudbalska simulacija kako bi se to odmah naslutilo iz naslova. Naime, ova igra predstavlja simulaciju života profesionalnog fudbalera, gde će igrači kroitati sudbinu mladog i per-



spekt vrnog fudbalskog igrača. Oni će biti u prlici da biraju klubove za koje će igrati u različitim turnirima i utakmicama, usavršavajući tako svoje fudbalske veštine i sticati pozitivnu reputaciju. Glavni cilj igre je da postanete svetski poznati fudbaler, ali pored usavršavanja fudbalskih veština, igrači će upravljati i nekim drugim aspektima života fudbalera. Sa ovakvim originalnim konceptom se do sada nismo susretali, a Japanski vlasnici PlayStation 2 će se susresti sa ovom igrom krajem februara.



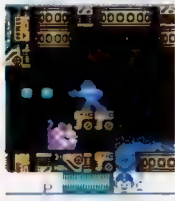
## Stiže nam Mafia

Igra koja je proglašena kao najbolja PC igra 2002. godine od strane mnogih časopisa i Internet stranica konačno nam stiže na konzole. Mafia je za sada portovana na PlayStation 2 i XBOX platforme a nema drugih detalja o mogućem pojavljivanju ove igre i za neke druge konzole. Mafia predstavlja fantastičnu akcionu pucačinu nalik GTA serijalu, smešten u periodu dvadesetih godina prošlog veka u jednu obračuna mafijaša. Radnja se odvija u fiktivnom gradu The City of Lost Heaven koji je svakako inspirisan gradom Čikago. Mafiju karakteriše inteligentna priča, fenomenalni filmski osećaj. Igra bi trebala da se pojavi u prodaji krajem ovog meseca.

## Portfolio igara za Game Boy Advance

Za ovu, Nintendovu prenosivu konzolu izlaze veliki broj kvalitetnih naslova u poslednje vreme. Treba svakako naglasiti izlazak Need For Speed Underground kao i The Sims Bustin' Out - obe ansrane na tržište pred Novu Godinu. Vlasnici GBA mogu da nađu i Rockstar-ov Max Payne na policama, a najavljena je skoro i kompilacija Mega Man-a od strane Capcom-a. Ova kompilacija pod nazivom

Mega Man Mania će sadržati od 1 do V dela igre Mega Man. Igre mogu biti igrane u originalnoj crno-beloj verziji ili u adaptiranim verzijama u boji. Ova kompilacija se očekuje u proleće 2004. Ono što će stvarno interesovati vlasnike GBA, jeste vest od Rockstar-a da radi na GTA naslovu za ovu prenosivu konzolu. Za sada nije ništa detaljnije rešeno o ovom projektu, ali pretpostavlja se da možemo očekivati ovaj naslov u toku ove godine.



## XBOX ulovio Manhunt

Rockstar je odlučio da vlasnike XBOX-a obraduje sa izdavanjem svog naslova Manhunt i za Microsoft-ovu konzolu. Pored niske prodaje ove ultra nasilne igre Rockstar se suočio i sa zabranom prodaje Manhunt-a u Novom Zelandu. Kako nam iskustvo govori (ko je spomenuo GTA?) mogu se očekivati i nove zabrane iz drugih zemalja ovoj, trenutno možda, najbrutalnijoj igri na tržištu. Bez obzira na prepreke Rockstar hrabro stoji iza svojih kontrapvernih naslova. Ukoliko posedujete XBOX i imate želju za igranjem igre koje nema moralnih poruka, Manhunt će vam se pojaviti u toku ove godine.



## bonus



Posećite naš sajt:  
[www.bonus.co.yu](http://www.bonus.co.yu)  
i učestvujte u  
CHAT-u  
časopisa **bonus**

Sadržaj novih kao i  
starih brojeva:

Vešti

MI I VI na  
Internetu

Spisak

Parovi

Chat

Najnovije igre

Trilovi

Pretpostave

Linkovi

I još mnogo toga...

Nove informacije  
moćete pogledati na  
sajtu svakog meseca

# GRAN TURISMO 4

**P**ojava prvog Gran Turismoa 1998. izazvala je pravu revoluciju u svetu vozačkih igara, delom i zahvaljujući sjajnim tehničkim karakteristikama koje je ovaj naslov posedovao (barem za standarde Playstationa) ali pre svega zbog ogromne zbirke automobila, fenomenalnog Gran Turismo moda i kontrolnog sistema koji je za cilj imao samo jedno - apsolutnu realnost. Njegov prvi nastavak koji se pojavio dve godine kasnije na istoj platformi definitivno je učvrstio Gran Turismo serijal na vrhu popularnosti a takvu sliku nije pok-



vario ni treći deo, koji je bio jedna od prvih igara objavljenih za Playstation 2. Međutim, koliko god Gran Turismo vazio za naprinosnovenog kralja simulacija što potvrđuju njegova popularnost (prodato je čak 32 miliona originalnih kopija prve 3 igre u seriji!) ali i ocene kritike, neke krupne mane konstantno su se provlačile, što nas podstiče da 4. deo očekujemo sa još više nestrpljenja i nade da će sve ispasti kako treba. Nadamo se da će vam ovaj tekst koji sadrži sve informacije do sada poznate o Gran Turismo 4 pomoći da steknete pravu sliku o njemu.

## (Standardno) prebogato sadržaj

S obzirom da je Gran Turismo 2 u istoriju ušao kao igra sa najvećim brojem licenciranih vozila (bilo ih je preko 500!) očekivalo se da će GT3 zadržati ili povećati njihov broj, ali je on nasuprot tome bio radikalno smanjen (na tačno 197). Po rečima sada već legendarnog tvorca ovog serijala Kazunoriya Yamahuchija povećavan-

je broja automobila nije bilo moguće jer je za izradu samo jednog modela za prvu PS2 verziju igre bilo potrebno i po 2 nedelje rada, dok je u Gran Turismo-u 2 taj posao trajao i manje od dana. Međutim, GT4 neće imati problem sa malim izborom vozila (ako vam je brojka od gotovo 200 zvučala tako) već se najavljuje preko 500 automobila, mada njihov konačan broj još uvek nije poznat, kao ni spisak modela koji će se naći u igri. Takođe, nije poznato šta će biti sa nekim Evropskim markama kao što su Ferrari ili Lamborghini (da li ste znali da japanska varijanta Gran Turismoa 3 ima Lamborghini Diablo GT?) kojih nije bilo u prethodnim nastavcima, ali nade za njihovo ubacivanje još uvek postoji. Ono što je sigurno jeste da će izbor biti raznolik - iz Polyphonyja stizu obećanja da će se u ovoj igri naći nebi stari sportski automobili ali i moćerne trkačke zveri kao što je Dodge Viper GTS-R.



Drugo, staza će biti znatno više nego ranije, mada je teško reći njihov tačan broj. Prema najavama iz Sonyja (koji je distributer Gran Turismo serijala) biće ih oko 50, a mnoge od njih zasnovane su na pravim lokacijama širom sveta. Međutim, GT4 će ponuditi i mnogo više od ovoga - potpuno novi AI, grafiku, fizički model automobila i još dosta toga što Polyphony za sada skriva od očiju javnosti. Osnovni postulat u izradi novog nastavka najpopularnijeg vozačkog serijala izrekao je pre nekoliko meseci sam Yamahuchi: "Gran Turismo 3 je bilo lako uraditi jer je to bila prva GT igra na Playstationu 2. GT4 je mnogo komplikovaniji jer je potrebno da nadmašimo sebe na istom sistemu".



## Speed, give me what I need (Billy Idol - Speed)

Po rečima programera, ponašanje automobila na drumu po prvi put je značajno poboljšano još od objavljivanja prvog Gran Turismoa. U principu, prve impresije iz demo verzije govore da je način kontrolisanje automobila po asfaltu gotovo nepromenjen, ali je zato reli vožnja po nepodeljenim mišljenima potpuno novo iskustvo, i sada je veoma nalik na ono što se može videti u vrhunskim simulacijama kao što je serijal WRC. Osećaj težine automobila je mnogo realniji nego ranije i mnogo više će uticati na ponašanje automobila na putu. Ipak, ono što nas najviše impresionira jeste







koito Yamauchi i njegova ekipa nasti-  
žu na realizmu - npr. upoređivati su re-  
zultati prvih automobila i njihovih varijanti u  
igramu na određenim stazama, sve da  
osećaj brzine i kontrolisanja vozila bio  
boli nego ikada ranije. Npr. vreme kruga  
postignuto u stvarnosti na čuvenoj stazi  
Laguna Seca sa Mazdom RX-8 bilo je  
manje od sekunde razliko od onoga u igri,  
a na stazi Tsukuba sa Hondom S2000  
(bivše Yamauchijevim omiljenim au-  
tomobilom) razlika je bila svega 4 desetinke  
sekunde! Ako želite to u brojkama - čak  
300 parametara kontrolišu ponašanje  
svakog automobila u igri. Moderna pon-  
gala koje se danas ugrađuju čak i u su-  
per-sazne sportske automobile prisutna su  
i ovde, pre svega ASM (Assisted Stability  
Management) koji ublažava proklizavanje i  
dobro poznati TCS (odnosno Traction  
Control System) ali je izbor da li ćete ih  
koristiti ili ne ostavljen sam vama.



Velika, teško oprostiva mana koje GT nikako nije uspevao da se reši je protivnički AI, koji gotovo i da nije postojao. Iako je još za GT3 najavljivano da će se

protivnici koje kontrolise  
veštacka inteligencija  
ponašati mnogo prirodnije  
nego u prethodnicima na  
Playstationu, od toga nije bilo ništa.  
Sada se izgleda zaista nešto radi na tom  
planu - automobili koje kontrolise kom-  
pjuter više neće udarati u vas, pravide  
manji broj besmislenih grešaka i neće se  
uvek zakuckivati na istim delovima staze.  
Nažalost, nemamo informacija šta se  
dešava sa famoznom catch-up logice ručni-  
ca - naime, dobro je poznata da AI u  
ovim serijalu uvek vozi onoliko dobro



koliko vozite i vi, tj. prilagođava svoju brzinu vožnji, što omogućava neizvesne i uzbuđujuće trke, ali i osjećaj da ste pripremljeni kada nu dobrom vožnjom jednostavno ne možete da se odlepiti od konkurenata. Zbog toga, svu priču oko Al rutine treba uzimati sa velikom dozom rezerve. Naravno, i broj automobila na stazi će ostati svega 6, što je dosta čudno kad se ima u misli da se na prvim 7 takmičenjima učestvuje i po nekoliko desetina automobila. Ali to već nećemo uzimati za veliku manu. Oštećenja na automobilima i pored nekih ranijih najava neće biti jer to nekoliko proizvođača, čiji su modeli u igri i dalje ne dopuštava.

## Praznik za oči

Niko valjda i nije sumnjao da će grafički izgled novog Gran Turismo-a biti na korak do savršenstva, ali se sa pravom postavljalo pitanje koliko on može da bude vizuelno superiorniji od svog prethodnika koji je i dalje jedna od najlepših vožnji uopšte. Dizajn i izgled staza bi trebao da pokaže koliko su ovoj komponenti igre posvetili pažnju u Polyphonyju. Za kreiranje potpuno nove The Grand Canyon staze nekoliko članova razvojnog tima je prov-

elo čak 10 dana dikajući i proučavajući ovo čudo prirode u prečniku od čak 40 kilometara. Konačan rezultat je zadivljujući, jer ova staza deluje zaista nescvakidašnje. Okruženje je praktično fotorealistično, od formacija stena i neverovatno živopisnih planina do neba koje izgleda bolje nego u jednoj drugoj igri. Isto važi i za uličnu trku kroz deo Njujorka u kojoj se takođe sjajno vidi koliko je detaljno predstavljen asfalt, zgrade i okolina. Ovde zaista nema ničega gemeničkog - zgrade se razlikuju u visini i izgledu i predstavljaju verne replike iz stvarnosti. Ogromna većina nas nije bila u prilici da poseti ovaj grad, ali po rečima ljudi koji



Dodge Viper GTS-R sigurno je jedan od najbrakativnijih automobila koje ćete moći da vozite

poznavaće tehničkih mogućnosti konzole sada mnogo veće. Zahvaljujući tome kreiran je i potpuno novi sistem za modelovanje automobila koji omogućava da oni budu još detaljniji nego ranije i što je važnije, da je potrebno mnogo manje vremena za njihovo pravljenje. U tome daleko i leži tajna višestrukog povećanja broja vozila u odnosu na prethodnika. Dodajmo svemu i još tri sibe koje dodatno poboljšavaju utisak - publika koja prati trke sada je animirana, na biračkim pistama u pilstopu će vas dočekati pravi, poligonalni



Izgled automobila je znatno poboljšan i teksture su čistije, a modeli sastavljeni iz mnogo više poligona

jesu. Polyphony ga je fantastično iskopirao i preneo u igru. Uostalom, pogledajte samo slike koje objavljujemo. Zahvaljujući tekstura znatno više rezolucije od onih u prethodnom nastavku stvar je još bolje. Po rečima Yamauchija grafika je znatno kvalitetnija nego ranije jer je i njihovo



Prave lokacije su iznimno autentične - čak koliko i da je postavka reklama i kolovozna onaj u stvarnosti

mekanici a u kabrioletima ćete po prvi put videti prave vozače za volanom. I dok će za vreme vožnje igračima biti dostupne samo kamere iz prvog i trećeg lica, replay će nuditi mnoštvo atraktivnih pogleda i predstavljajući sam po sebi sjajnu zabavu.

U već pomenutoj demo verziji koja je prikazana na nekoliko igračih sajmovu ove godine videli su se i određeni nedostaci, pre svega u brzini animacije, koja je vrlo retko dostizala idealnih 60 frejmova. Ipak, ne sumnjamo da će optimizacije u narednim

## ONLINE KOMPONENTA

Davno najavljivajući početak razvoja ovog igri Yamauchi je izjavio da u okviru nje sigurno postoje online opcije. Međutim, do sada nijedna Polyphony nije objavio mnogo informacija o njoj. Ono što je izvesno jeste da će LAN igranje definitivno postojati (što i nije čudo s obzirom da ga je bilo i u GT3) ali se o pravom online igranju i dalje ne zna mnogo, osim od-set reče biti počinjan, tj. neće moći glasovno da komuniciraju sa drugim igračima. Naravno, i u online verziji broj igrača će biti ograničen samo 6, ali neka više od toga nije poznato - ni način igranja, ni modovi u kojima ćete moći da odmerite snage.

Pre nekoliko meseci na internetu se pojavio spisak automobila koji su navodno nađ u njegovim izdajama Polyphonyjeve simulacije. Među ukupno 100 automobila našli su se gotovo najjačiji sportski modeli današnjice među kojima čak i egzotični primerci kao što su Bugatti EB 110 GT i Lamborghinijev modeli, a u prilog verodostojnosti liste bila je i činjenica da ni jednom i dalje nije bilo Porsche-ovih modela, već samo RUF (tjuner Porscheovih modela koji je bio zastupljen u prethodnim nastavcima igre) kao ni Ferrarija. Nažalost, ispostavilo se da je celokupna stvar samo plod nečije mašte - po rečima ljudi iz Polyphonyje konačan spisak još nikad nije poznat, a ni ono što je već izrađeno još uvek nije saopšteno javnosti. Ako vam je za utehu, i dalje postoji mogućnost da se u igri nađu Ferrarijevi modeli, sa realno od pomenutog spiska koji kao što smo i naglasili, nema nijedan model ove firme.

Druga glasina bila se opet Ferrarija i Lamborghinija - priča se da je njihovo pojavljivanje u GT4 sasvim realna mogućnost. To se čini čim se čuje da jedan od dva čela proizvođača, više poznat kao Ferrari je u vlasništvu i u Lamborghini i pod licencom Audi imaće je da i u igri ove dve firme.

mesecima učiniti da i ovaj problem nestane.

## Pripremite se za vožnju svog životila

Do pojave Gran Turismo 4 najavljenog za 30. april (mada treba uzeti u obzir da je Polyphony itekako sklon odlaganju datuma izlaska) ostalo je još dosta vremena, ali ono što se da zaključiti iz dosad poznatih informacija jeste da će "Real Driving Simulator" definitivno biti mnogo više od blage evolutivnog koraka unapred. Očekujte jednu zaista veličanstvenu igru koja bi trebalo da briljira na svim poljima i podseti vas još jednom zašto je PS2 i dalje najbolja i najpopularnija igračka platforma današnjice.

Ime:	Polyphony
Adresa:	
Poslovanje:	
Adresa:	
Adresa:	

# DRIV3R

Što je najbrži i najjači lik u GTA3? Da li je Tanner ili...? (Sve ovo je samo igra!)

Driver je prva igra koja je uvela slobodnu vožnju po ogromnim gradovima (ok to je prvi put viđeno u Midtown Madness-u, ali samo na PC-u) i rešavanje misija isključivo vožnjom. Nastavak Driver-a (Driver 2) je mnogo pre GTA3 uveo i izlaženje iz vozila, kao i kombinaciju rešavanja misija vožnjom i na nogama. U to vreme su Driver i GTA bili različiti žanrovi, sve dok GTA nije prešao u 3D i sa svojim poslednjim nastavcima bacio Driver-a i slične igre u zaborav.



Treći deo Driver-a se najavljuje već duži niz godina i izgleda da je napokon došlo vreme da se ovaj serijal ponovo obliži i možda čak postavi nove standarde u žanru. Ukoliko ste zaboravili, igru radi Infogrames-ov Reflections Interactive (Engleski developeri iz Newcastle-a) koji stoje iza prva dva dela Driver-a, Stuntman-a kao i legendarnog Destruction Derby-a (pravidemo se da ovaj poslednji Arenas nastavak ne postoji).



Kako je najavljeno u Driv3r-u ćemo posetiti sledeće gradove: Majami (da, isti grad u kome je prvi Driver startovao), Nicu (grad u Francuskoj) i Istanbul (Turska). Pre nego što počnete da se bunite kako je Driver 2 imao više gradova, trebalo bi da znate da se ovdje ne radi o generičkoj grafici sa PS One ili o orbanom filmu iz GTA, već o fotorealističnim mestima koja su kreirana da liče na ona iz stvarnosti (slično kao u Activision-ovom TrueCrime-u za PS2 ili Microsoft-ovom Midtown Madness-u 3 za XBOX). Evo nekih detalja koji će vam najbolje ilustrovati glomaznost i detaljnost Driv3r-a - u igri postoji preko 31.000 zgrada i svaki grad zauzima 30 kvadratnih milja!



Glavni lik je ponovo Tanner, policajac koji će pokušati da zaustavi 'podzemnu mrežu kradljivaca automobila. Dok je priča možda malo stara gameplay nikako nije.

Driv3r će koristiti fiziku sličnu onoj iz Stuntman endžina tako da će sama vožnja biti daleko realnija. Oštećenja vozila će takođe biti realnija. Osim što će izgledati spektakularno, utičaće i na performanse. Osim fizike vožnje i oštećenja, radilo se malo i na usavršavanju izvođenja u misijama na nogama kada pokrećete Tannera, tako da ćete pre svega sada imati slobodnu kameru (za razliku od one iz Driver-a 2) i daleko bolje ručno nišanje. Takođe u ovim delovima igre, na raspolaganju će vam biti mnogo više naoružanja. Iako konačni broj i vrste oružja nisu poznate, još znamo da će u igri biti berreta i MAC-10 (X).



Driv3r će izaći za sve sisteme, PS2, Cube, XBOX (pa i za PC), tako da niko neće ostati uskraćen za ovu, po svemu sudeći, odličnu igru.

Ime	DRIV3R
Platforma	PS2, XBOX, PC
Planirani datum izlaza	15. MAJ 2004
Tip	vožnja i akcija

# RESIDENT EVIL:OUTBREAK

**P**rošlo je dosta vremena od kada smo igrali originalni Resident Evil serijal na PS One-u. Nešto kasnije stigla je i Code Veronica za DC, kasnije prerađena za PS2, potom RE Gun Survivor 2: Code Veronica i RE Dead Aim, koje se nisu posebno proslavile. Zanim je 2001. godine Resident Evil postao GameCube exclusivni serijal sa remake-om prvog dela i obradama svih ostalih igara iz serijala, kao i sa exclusivnim Resident Evil: Zero a i najavama za Resident Evil 4. Mada Capcom je ipak objavio da će Resident Evil i gata biti i za druge konzole i kako je vreme prolazilo približavao se i neizbežan trenutak da se najavi nešto novo i za PS2. Za početak dobili smo samo ime: Resident Evil: Online, kao i informaciju da će igra biti online-only, bez mogućnosti single-player igranja. Koliko god japanci ili američki bili oduševljeni ovim, toliko smo i mi bili razočarani (ovde se retko ko pita da li igraju igara za PS2 online, zbog loših Internet vosa, kao i nedostupnosti neophodnog Network Adaptersa).



Pre samo par meseci ipak je najavljen i single-player, kao i malo drugačiji naziv igre: Resident Evil: Outbreak. Ovog puta Capcom se odlučio za nešto malo drugačije, ali da to i dalje bude dobar stan Resident Evil, Raccoon se odigrava u nama dobro poznatom Raccoon City-u, gde sada više ne kontrolirate pripadnike STARS-a (inac nema više Jill, Chris-a i ostala stare ekipe koju smo vodili u prethodnim delovima), već same građane tog grada koji beže od već poznatih zombija. Postoji osam igrača, a vreme ranije je smešteno nešto pre RE-2. Dok su razlike između igrača u prethodnim delovima serijala bile nebitne i slabo primetive, u RE-Outbreak svaki igrač ima

svoje sposobnosti i funkciju u ekipi koja se bori za preživljavanje. Dok na primer konduktera Jim-a zombiji ne napadaju toliko, Kevin (pripadnik policije) još na početku poseduje pištolj, a Alyssa ima iskustvo u obijanju raznih brava. Od zajedničkih sposobnosti pojavljuju se i šutiranje (nešto se mora raditi kada nestane municije ili nema nikakvih šipki u blizini), plivanje i preskakanje. Naravno ništa od ovoga nije viđeno do sada u RE igrama. Ponovo ćete obići već viđene delove grada kao što su bolnica, laboratorija i kula sa satom, ali naravno tu je i dosta novih prostora sa novim predmetima i zankama koje čekaju da budu otkrivene.

Igra funkcioniše po scenarijima koji prelazi do četin igrača, a ključni faktor za preživljavanje/prelazak je saradnja. Ukoliko jedan od igrača umre, šansa drugih da završe igru se umanjuje.



U RE-Outbreak zombiji su inteligentniji i sada će vas pratiti kroz više prostorija, a nećete vas čak i tražiti u slučaju da ste se sakrili. Takođe ćemo dosta više videti zombije izmeskog pola, koje su po rečima game-testera "brutalne".

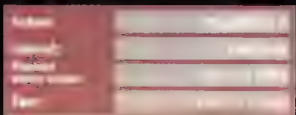
U multiplayer-u možete da pristupite u tui inventar, razmenjujete predmete i nešto malo chat-ujete (biće ograničeno na neke

izjave tipa "help", "follow me", i slično). Još jedna novina u igri je alternativni način za smrt. Umesto da umrete kada ostanete bez energije tj. pošto vam se napuni virus-meter, vi postajete jedan od zombija, gde vam cilj postaje sasvim drugačiji. Da li će se ovo pojaviti u finalnoj verziji ili ne videćemo, ali bi definitivno bilo zanimljivo staviti se bar jednom u ulogu zombija i juriti svoje saigrače.



Što se tiče grafičkih poboljšanja, igra ima realne 3D pozadine i mnogo bolji pogled sa slobodnom kamerom. Svi likovi su urađeni sa dosta više detalja, a neki efekti su preuzeti iz igre RE:Zero. Naravno zbog ovakvih poboljšanja igra će se malo duže učtavati, pa ćete ponekad čekati i do deset sekundi dok prelazite iz jedne prostorije u drugu. Ovaj problem se može rešiti snimanjem igre na PS2 HDD, koji naravno nije dostupan kod nas. Takođe se radi i na novim zvukovima i zvutnim efektima, ali o njima se za sada zna malo.

Ovo je prva online RE igra, i predstavlja veliki korak koliko za sam RE serijal tako i za PS2 sistem, za koji je izašlo već dosta online naslova, a još toliko ih je najavljeno. Dok ovde čitate, japanci već uveliko prelaze ovu igru, a ostatak sveta i mi možemo da se nadamo da će za naše kršne igra biti izbačena početkom 2004. za kada su je i najavili.





# NE NERVIRAJ SE !

## POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u  
servisiranju svih vrsta konzola za igru,  
kao i svih dodataka za konzole  
(adaptera, joypada, konvertora. ).  
Pregled **ne naplacujemo** i na svaki  
servis dajemo **garanciju**.



Beograd, Gospodara Vučića 160  
Svakog radnog dana od 10 do 16 h  
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

**NAGRADNA IGRA OD SLEDEĆEG BROJA**



**PlayStation 2 za 600 dinara**

**BeaSOFT**

# MISLIŠ DA SI DOBAR ?



**API**  
ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRANICA

PROVERI SVOJU SNAGU NA **API** TURNIRIMA U SVIM BOLJIM IGRAONICAMA

Tel: 011 / 380 77 12 , 380 77 36



# VELIKO FINALE

## BEOSOF WINNING ELEVEN 7 LIGE

Igrači najboljih evropskih klubova su se sa TV ekrana preselili na platno video beam-a (nekako su porasli prim aut) u glavno, sali Sport Caffea. Zbunjeni pogledi prisutnih gostiju i negodovanje onih koji su se morali premestiti od svojih stolova ne bi ih organ zator instalirali potrebnu opremu, najavljival su događaj koji je obeležio prošlu godinu bar kad je konzolno igranje u pitanju. Velika Beosoft Winning Eleven 7 liga šampiona je u nedelju 27.12.2004 konačno dobila svoj epilog i to kakav

Četvrtfinalne borbe su počele negde oko 18 i 30 i to utakmicom Milana Barcelona. Kako se i očekivalo sve utakmice su bile vrlo neizvesne pa je većina pobednika dobijena izvođenjem penala izuzev poslednjeg četvrtfinalnog meča gde je Čović Rađe predvođeni tim Milana razbio Vajkovića i njegov Arsenal i najavo žestoku borbu sa Sečibović Vedranom koji ga je čekao u polufinalu i slovo za jednog od najvećih favorita turnira. Ipak dva druga (Sečibović i Tockić) su u polufinalu pokazali da su ipak naša dva, trenutno najbolja građa i prilično lako su izašli na kraj sa svojim protivnicima. Tockić je objasnio malom Fedoru šta znači totalni fudbal i ispratio ga u tatino naručje sa čak pet golova u mreži, pritom ne primivši ni jedan, dok je Sečibović lakše nego što se očekivalo dobio Čovića rezultatom 3:1

Konačno finale! Glas koji je do finala iz nepoznate prostorije najavljivao takmičare

**"KAKO SE I OČEKIVALO SVE UTAKMICE SU BILE VRLO NEIZVESNE PA JE VEĆINA POBEDNIKA DOBUENA IZVODJENJEM PENALA"**



Sečibović Vedran  
Morao da sačeka neku drugu priliku.



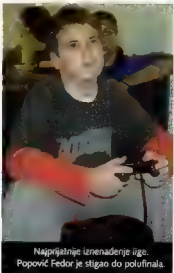
Vladimir Tockić (Dodao...videli...pobedili)  
Pored vredne nagrade u vidu GBA SP konzole popeo se i na prvo mesto API liste.

**"DOGAĐAJ KOJI JE OBELEŽIO PROŠLU GODINU BAR KAD JE KONZOLNO IGRANJE U PITANJU. VELIKA BEOSOF WINNING ELEVEN 7 LIGA ŠAMPIONA JE U NEDELJU 27.12.2004. KONAČNO DOBILA SVOJ EPILOG I TO KAKAV"**

konačno se preselo za sto do takmičara (ružnjak pročelav bio sa velikim nose-mije ni čudo što se veći deo događaja skrivao u DJ kabini). Ispred njega se pesijavao GAME BOY ADVANCE SP (prva nagrada generalnog sponzora firme BEOSOF), a presijavali su se i Vedranovi cvikeni iza kojih je skrivao uznemireni pogled. Početak utakmice obeležio je Tockić koji je sa par efektnih dodavanja i prodora

Na kraju i reč dve o učesnicima

Pobednik Tockić Vladimir uz zaista zvanrednu igru pokazao je i neverovatnu hladnokrvnost u najtežim trenucima i apsolutno zaslužno nosi kući prvu nagradu u vidu GBA SP-a i penje se na prvo mesto API liste



Najprijažnje iznenađenje lige.  
Popović Fedor je stigao do polufinala.

iznmio uzdahe kod publike, a kao potvrda dobre igre stigao je i prvi pogodak. Međutim Vedran ubrzo hvata konce igre posle izjednačujućeg pogotka propušta nekoliko kolosalnih prilika. U dva navrata bekovi Arsenala su "vađili" loptu sa go linije kako to u fudbalu obično biva posle silnih promašaja sledi kazna, a Tockić ga je kaznio velemajstorskim pobedonosnim golom pred sam kraj meča. I tako je Vladimir osvojio prvu Winning Eleven 7 ligu šampiona a naš favorit Sečibović odošeta kući sa utešnom nagradom (orginalni dual-shock joystick za PS2)





Detalji sa jedne od utakmica prve faze Beosoft WE 7 lige šampiona. Sve utakmice igrane su u odličnoj atmosferi Beogradskog Sport kafe-a.

Za Šećibović Vadrana bi nešto slično moglo da se kaže uz napomenu da je u finalu bio slabiji baš za taj jedan gol. Prvi pratilac Tockića na API-jevoj listi:

Posle nešto slabije partije u prvom kolu takmičenja po grupama, Čosić Rade je iz ko a u ko o igrao sve ubedljivije i to sve do poraza u polufinalu od Šećibovića. Stiče se utisak da je mogao više.

Kada je na mala vrata (kao zamena) ušao u ligu niko nije ni pretpostavljao da će stići do polufinala. Popović Fedor nije



1,5 crvenih kartona po utakmicu. Lisica Goran

mislio tako i uspehom u ligi "upao" je na API-jevu top 15 listu.

Da bi ste učestvovali u završnim borbama na turnirima pored dobre igre potrebno je da imate sreće u žrebu. Krajnović Dražen je ovoga puta stvarno nije imao i pored toga izgubio je tek na penal ruletu igrajući sa Romom osvojio je dosta API bodova.

Otpisnike isto to može se reći i za Leković Milivoja (takode poklekao u četvrtfinalu tek posle penala) koji je takode sakupio dosta bodova igrajući sa

**"ŠTA REĆI POSLE SVEGA. BILO JE TO LEPO DRUŽENJE IGRAČA RAZNIH GENERACIJA I PROFILA OD NEJACI SA SVOJH 10-TAK GODINA PREKO "ŠATRO" URBANE OMLADINE, PA DO VETERANA I MATORIH ZANESENIJAKA I LJUBITELJA IGARA VIŠE OD MESEC DANA I NA KRAJU SU SVI BILI ZADOVOLJNI."**

liverpool-om

Od ostalih takmičara izdvojimo samo još dvojicu

Ono što on može da izvede na terenu rečima je veoma teško opisati. Milovanović Milan je momak koji može da "ispegla" i najbolje igrače u Srbiji (računajući i prvu dvojicu), ali zbog svoje neozbiljne igre takmičenje obično završava još u grupi, što mu se i ovaj put dogodilo.

Da ek pa može uspešno da funkcioniše i bez svih igrača na terenu (ponekad i bez tri, četiri) pokazao nam je Lisica Goran. Čovek jednostavno voli da "krlja". Koliko je uspešan u tome pitajte Vlaković Veselina koji je jedine bodove u grupi prepuštao upravo Lisici.

Šta reći posle svega. Bilo je to lepo druženje igrača raznih generacija i profila i od nejaca sa svojih 10-tak godina preko



Poklekao u polufinalu. Čosić Rade

"šatro" urbane omladinu pa do veterana matorih zanesenijaka i ljubitelja igara i na kraju su svi bili zadovoljni organizator džaba pica (zahvaljujući Sport Caffee-u) i dobronamernim odzivom, igrači kvalitetnim utakmicama i višenedeljnim igranjem, i na kraju podelili vrednim nagradama i zadivljenim pogledima lepih gošići u dotičnom kafe-u



Najatraktivnija igra svih... Milovanović Milan

## TOP 15

1. Tockić Vladimir
2. Šećibović Vedran
3. Čosić Rade
4. Krajnović Dražen
5. Leković Milivoje
6. Popović Fedor
7. Vlaković Veselin
8. Pastuović Ivan
9. Bogolin Bojan
10. Jusović Enis
11. Čurčić Milan
12. Jovanović Filip
13. Milovanović Milan
14. Ristović Ratko
15. Pavlović Milan



API

ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRACA

## Šta je API (asocijacija profesionalnih igrača)?

API je organizacija koja okuplja najbolje WEF7 igrače iz Srbije i preko 30 igraonica, a šta je sponzorirana od strane kompanije Beosoft.

### Koji su ciljevi organizacije?

Ciljev organizacije su popularizacija konzolnog igranja i afirmacija talentovanih igrača pokušaj da se igračima i igraonicama obezbedi odgovarajuća materijalna korist da bi i jedni i drugi imali interesa da se nađu u sastavu organizacije.

### Koji su principi funkcionisanja ove organizacije?

Organizacija je zamišljena da funkcioniše slično kao teniska ATP asocijacija, što znači da će svaki igrač i igraonica imati određen rejting u zavisnosti od rezultata postignutih na turnirima (igrač) i jačine i broja igrača koji učestvuju na turnirima (igraonice). Prvi poim red su upisani igračima koji su učestvovali na prvoj Beosoftovoj ligi šampiona. Prilikom da poprave svoj položaj na API listi igrači će imati već u februaru ove godine na nekom od dva turnira koja će biti organizovana takođe od strane kom-



Winning Eleven 7  
Najbolja simulacija fudbala i jedina koja se igra na turnirima sa API licencom

**"CILJEVI API ORGANIZACIJE SU POPULARIZACIJA KONZOLNOG IGRANJA I AFIRMACIJA TALENTOVANIH IGRACA I POKUŠAJ DA SE IGRACIMA I IGRAONICAMA OBEZBEDI ODGOVARAJUĆA MATERIJALNA KORIST, DA BI I JEDNI I DRUGI IMALI INTERESA DA SE NAĐU U SASTAVU ORGANIZACIJE."**

pnije Beosoft i zainteresovanih igraonica. Igraonicama će rejting zavisiti i od uslova koje obezbeđuju igračima. Igrači će učestvovanjem na API licenciranim turnirima (u igraonicama koje poseduju licencu) u zavisnosti od plasmana dobiti nove rejting-poene na osnovu kojih će biti i rangirani igračima koji su u sastavu asocijacije sam API obezbeđuje učešće na turnirima i pokriva sve troškove vezane za učešće igrača na istim.

Igraonica dobije nove poene organizacijom turnira. Rejting poeni će se dodeljivati na osnovu jačine turnira koji igraonica organizuje i na osnovu toga koliko je API igrača učestvovalo na istima. Igraonice u sastavu organizacije imaju pravo da izaberu jednog od API igrača koji će igrati na njihovom turniru, a ako je igrač koji je od strane organizatora izabran da učestvuje na turniru sprečen da se pojavi API će u dogovoru sa organizatorom obezbediti adekvatnu zamenu sa svoje rejting liste. U okviru API-ja će biti organizovan poseban tim koji će sačinjavati članovi organizacije.

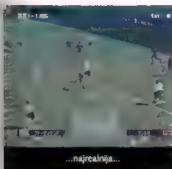
Ovaj tim će imati zadatak da isprati svaki turnir koji se organizuje pod API licencom i na osnovu njihovih izveštaja će se odrediti rejting turnira i regrutovati novi. API igrači Ova komisija će biti pod direktnom kontrolom generalnog sponzora da bi se izbegle moguće zloupotrebe.

### Koje su pogodnosti za igraonice koje uđu u ovu asocijaciju?



Winning Eleven 7 je...





...najrealnija...

Igraonica koja u toku 6 meseci bude najbolja po rejtingu dobija od našeg sponzora konzolu po izboru kao i

moćnost pojavljivanja u emisiji o konzolama. Igraonica "GAUBA" API će imati i svoju rubriku u časopisu za konzolne igre "BONUS" kroz koju će vršiti prezentaciju celog projekta i davati iscrpne informacije o svakom turniru održanom pod okriljem ove organizacije kao i detaljne informacije o svakoj igraonici koja učestvuje u organizaciji (pogledajte brojeve 35 i 36). Pored ovoga u časopisu će biti zaključena jedna stranica koja će služiti samo za reklamiranje svih igraonica koje učestvuju u gore navedenoj asocijaciji. API će imati i svoju posebnu Internet stranicu u okviru [www.bonus.co.yu](http://www.bonus.co.yu) site-a na kojoj će takođe biti izloženi podaci o rejtingu svake igraonice kao i najave i izveštaji sa organizovanih takmičenja.

**API**  
ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

uslove može se obratiti redakciji "BONUS-a" na broj mob. 063/374-479 i kontaktirati sekretara API asocijacije Pokrajac Đorđa koji je dužan da igraonici dostavi sve potrebne formule za početak saradnje.

Pored ovih osnovnih uslova igraonice su dužne da na račun organizacije uplaćuju po 1500 din na mesečnom nivou što je novac koji će obezbediti normalno funkcionisanje cele organizacije, a iz tog budžeta će se pokrивati troškovi objave oglasa u časopisu kao i troškovi građa prilikom eventualnih gostovanja na turnirima po unutrašnjost.

API asocijacija je već ostvarila prve kontakte sa sličnim organizacijama u inostranstvu i nastoje da u dogovoru sa njima već krajem tekuće godine ostvariv gostovanja najboljih stranih igrača kod nas kao i učešće naših predstavnika na takmičenjima u inostranstvu. Već u sedmi brojevima bonusa objasniće način bodovanja i rangiranja igrača na API listi.



...bilo ložu...

**"AKO IGRAONICA ISPUNJAVA SVE NAVEDENE USLOVE MOŽE SE OBRATITI REDAKCIJI BONUS-A ILI NA MOB. 063/374-479 I KONTAKTIRATI SEKRETARA API ASOCIJACIJE POKRAJAC ĐORĐA KOJI JE DUŽAN DA IGRAONICI DOSTAVI SVE POTREBNE FORMULE ZA POČETAK SARADNJE."**

Na koji način igraonica može steći API licencu?

API licencu može dobiti svaka igraonica koja zadovoljava sledeće uslove

- Da poseduje barem 4 PS2 konzole
- Da poseduje za svaku konzolu po dva originalna džojpeđa
- Da poseduje najmanje 4 televizora dijagonale ekrana veće od 51 cm
- Da poseduje Winning Eleven 7 fudbal

Ako igraonica ispunjava sve navedene



...ikada napravljena...



...konzolu za igru.

# FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジーX-2





"Kada je Final Fantasy X spreman kao prvi "nastavak" serijala za PS2 pričalo se da će se raditi o igri koja će totalno odstupiti od tradicije, pre svega uvodeći govor, full 3D grafiku i izbacujući klasični level up sistem. Na kraju kada je igra izašla ispostavilo se da promene nisu bile toliko drastične i da je sve novo bilo odlično izvedeno pa je tako Final Fantasy X prošao mnogo bolje kod igrača nego prethodna dva dela. Ono po čemu će Final Fantasy X kasnije stvarno odstupiti od tradicije je najava nastavka igre, nešto što je bilo nezamislivo otkako ovaj slavni RPG serijal postoji."

Priлично otvoren i za Final Fantasy igre. Čudan kraj Final Fantasy-a X je prosto vapijao za nastavkom, a kako je Square u detaljnosti dizajna sveta i likova ovoga puta prevazišao sebe bilo je realno očekivati da će sve to skonstituirati još jednom. Uz Final Fantasy X Internationalnu verziju, koja je izašla malo kasnije, došao je "Eternal Calm" video čija je svrha bila da poveže priču Final Fantasy X i tada još nenajavljenog nastavka o kome se dosta tračalo dok nije napokon najavljen na TGS-u 2002.

Final Fantasy X-2 (nije dvanaset, nije ikkada, već deset-dva) je napokon izašao u Japanu u februaru prošle godine, a za US verziju, čiji opis sada čitate, morali smo da čekamo do decembra dok će Evropska tj. Internacionalna verzija izaći tek za par meseci. Razlog: tolikog čekanja - lokalizacija sadržaja, snimanje novih glasova i slično (ako hoćete da im verujete na reč jer je dobro poznato da je izludivanje obožavalaca čekanjem nešto u čemu je Square Soft sada Square-Enix najiskusniji). Čak iako se

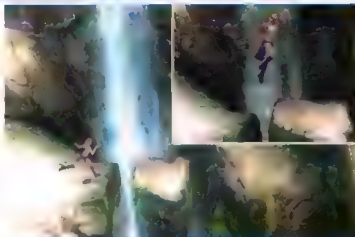
**"ZA FINAL FANTASY X-2 TREBA NAGLASITI DA SE NE RADI O JOŠ JEDNOJ NEZAVISNOJ FINAL FANTASY IGRI, VEĆ SKORO O FAN DISKU NAMENJENOM ISKLJUČIVO HARD-CORE OBOŽAVACIMA FINAL FANTASY-A X KOJI ĆE JEDINI I MOĆI DA GA "SVARE" NA PRAVI NAČIN."**

radi o igri koju je "lokalizacija" toliko zadržala, FFX-2 nije ni malo izgubio na svojoj lepoti i aktuelnosti, tako da činjenica da se radi o igri koju su Japanci igrali pre skoro godinu dana neće smetati obožavacima koji su ovaj nastavak čekali verno već toliko dugo.

Za Final Fantasy X-2 treba naglasiti da se ne radi o još jednoj nezavisnoj Final Fantasy



Jedna od sfera sa početka igre



"Prvi Final Fantasy u kome će glavni likovi doživeti smrt. Ovo je prvi Final Fantasy u kome će glavni likovi doživeti smrt. Ovo je prvi Final Fantasy u kome će glavni likovi doživeti smrt."

igri, već skoro o "fan disku" namenjenom isključivo hardcore obožavacima Final Fantasy-a X koji će jedini i moći da ga

ljudi sve više putuju i bave se lovom na sferu i potrazi za fragmentima prošlosti i istinom (ili načinom da se ista sakrije). Međutim, čak i u tom novom i razgledati isključivo i oslobođenom svetu, ljudi se dele na grupe, pa tako bivši Yevon vernici formiraju New Yevon modifikaciju stare religije za sve one kojima su promene previše brze i koji ne mogu da prihvate da je sve što su učinili bilo laž. Sa druge strane postoji Youth League, sastavljena uglavnom od

mladih koji žele da prave novi svet na svoj način odmah, a tu je i priлично neutralna treća strana u vidu Machine Federation-a, A. Bhed-ova koji za razliku od ostalih ne iskopavaju i popravljaju stare mašine već pokušavaju da prave nove. Sve tri strane, a posebno New Yevon i Youth League, se zbog svojih različitih verovanja ne podnose i tenzija između njih polako raste.

Yuna i njena ekipa ne pripadaju ni jednoj frakciji već imaju svoju bandu lovaca na sferu pod imenom

"svare" na pravi način. Svakako možete igrati igru nezavisno, jer vam neće trebati save fajl iz prošlog dela niti će vam u samoj igri biti potrebno neko predznanje iz FFX da biste igru prešli, ali ćete ostati uskraćeni za pozadinu cele priče bez čega će vam dosta stvajan izgledati isprazno ili čak i zbunjivo, a sam "neozbiljni" i vedriji izgled igre vas može odbiti.

Priča počinje 2 godine nakon događaja iz FFX tj. nešto posle događaja iz Eternal Calm "filma". Sina više nema, svet Spire se znatno promenio. Summoneri više nemaju nikakvu ulogu kako više nema ni Faytha ni razloga za njihovu uzaludna hodočašća. Nema više ni straha od korišćenja mašina, pa se svet malo po malo modernizuje, a



PlayStation 2

Gulwings. Yuna je kao bivši summoner odlučila da postane lovac na sfere kada je u jednoj videla veoma poznato lice nekoga ko je hms nestao na kraju FFX. Tu i počinje njena priča tj potraga za njim



Za razliku od FFX i FF igara uopšte, FFX-2 je ne-linearna igra koja se bazira na misijama koje možete prelaziti redosledom kojim želite. Osim glavnih misija, koje pokreću priču i koje su podeljene u 5 story level poglavlja, postoje i sporedne misije koje možete, ali, ne morate uraditi. Sve misije dogadjaj koje pronalazite i završavate doprinose popunjavanju procenta završenosti igre od koga će vam zavisiti kraj kao bonus koje možete dobiti. Da, Final Fantasy napokon ima više krajeva. FFX-2 ima 6 različitih krajeva od kojih je samo jedan "pravi" tj perfect ending, za koji ćete morati da predete igru dva puta. Još jedna velika razlika u odnosu na ostale FF igre i posebno na FFX je to što ovoga puta imate stan

party od tri (ženska) lika i tako ostaje tokom cele igre. Osim Yune iz FFX koja je sada glavni lik i njene rođake Rikku, tu je i novi misteriozni lik Paine čija će se mračna prošlost otkrivati kako igra prolazi

Prvi put u nekoj FF igri imamo mogućnost da menjamo klase likovima čak i za vreme borbi. Klase su vezane za odeću tj za dress sfere, pa će tako određena odeća tj klasa likovima donositi nove karakteristike i mogućnosti za učenje

**"ZA RAZLIKU OD FFX I FF IGARA UOPŠTE, FFX-2 JE NE-LINEARNA IGRA KOJA SE BAZIRA NA MISIJAMA KOJE MOŽETE PRELAZITI REDOSLEDOM KOJIM ŽELITE. OSIM GLAVNIH MISIJA, KOJE POKREĆU PRIČU I KOJE SU PODELJENE U 5 STORY LEVEL POGLAVLJA, POSTOJE I SPOREDNE MISIJE KOJE MOŽETE, ALI I NE MORATE URADITI."**

Nema više equipovanja oružja ili sfere board-a iz FFX. Sada se sve zasniva na "presvlačenju" za vreme borbi i gomilanju AP-a za učenje skill-ova određene klase. Klasičan level up je vraćen kao i ATB u



borbe, tako da je tempo okrijasa sa protivnicima nešto brže. Nedostatak summona i njihovih spektakularnih animacija zamenjen je scenama promena dress sfere koje možete gledati uvek u punoj ili u skraćenoj dužini ako tako podesite u opcijama. Svaka od tri herojke može koristiti bilo koju dress sferu ako je ista postavljena na garment grid koji ima equipovan Garment Grid-ovi su ploče sa meshima za postavljanje dress sfere naik uprošćenom Sphere Board-u iz FFX. neki maju više ili manje

mesta, a neki donose i posebne karakteristike liku. Dress sfere ćete pronalaziti tokom igre. Pošto ih ima mnogo, neke ćete nalaziti "po priči", a za neke ćete morati da uradite poneki side quest, dok ćete garment grid-ove nalaziti na sve strane. a one retke dobiti od protivnika tj boss-ova

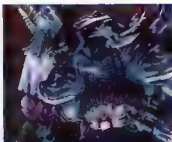
Kako više nema čekanja u borbama i liste rasporeda poteza kao u FFX, sada možete zvoditi combo napade gde ćete tajmirati napade više likova u isto vreme. Osim što

su konceptualno različite, borbe u FFX-2 i vizuelno izgledaju drugačije. Vaši likovi i protivnici će ponekad menjati mesta i kretati se za vreme borbe, što je ubačeno čisto vizuelne atrakcije radi, jer nema nikakav strateški značaj niti možete svojevremeno menjati poziciju lika za vreme borbe kao u nekom strateškom RPG-u. Druga stvar koja upada u oči je i prilično mirna kamera za vreme borbi, tako da neće biti promene kadrova prikom napada ili zumiranja. Iko-va nakon pobeđe kao u FFX. To je prava šteta, jer su modeli likova jako lep, posebno kada uzmemo u obzir da se radi o kompletno ženskoj postavi. Činjenica da je većina dress sfera tj odeće veoma "otkrivajuća" iskreno, i zvan borbi i tokom cele igre, veoma retko ćete biti u priči da u d to neke od herojki "up close and personal" (ako znate šta hoću da kažem), što je sasvim suprotno onome što je većina fanova očekivala od ove igre. Marketing!

Iako je to onaj isti svet koji ste već posetili i sve deluje poznato FFX-2 se kao kompletno iskustvo tišisi dosta razlikuje od FFX. Pre svega, igra je da eko vredna (možda i previše za nečiji ukus), a i sama priča će ostaviti drugačiji utisak kada odmaknete malo u igri



PlayStation 2



Dark Aeon Bahamut Official on tv?

manje promenile. Recimo grad Kilika, koji je bio razoren u FFX, sada je sazidan ponovo i izgleda drugačije i veće, dok je recimo Besaid ostrvo ostalo identično. Takođe postoji i pregršt novih mesta na starijim lokacijama, pa se stvarno sbeće utisak da je prošlo određeno vreme od poslednjeg puta kada ste prošli predelima Spire. Iako je to onaj isti svet koji ste već posetili i sve deluje poznato FFX-2 se kao kompletno iskustvo štiti dosta razlikuje od FFX. Pre svega, igra je daleko vednija (možda i previše za nečiji ukus), a i sama priča će ostaviti drugačiji utisak kada odmaknete malo u igri. Igru je moguće preći za 30 sab ukoliko igrate samo obavezne misije, dok to vreme može biti i 4 puta veće ako se odlučite da uradite sve što se može uraditi. Oni koji su se odlucili za takvu akciju u FFX, dobro se sećaju zabavnih side-quest-ova i uđaci težih mini-igara FFX-2 ih takođe ima, ali u daleko većoj meri i na svu sreću min igre ovoga puta nisu toliko nemoguće teške.

Sa zvučne strane FFX-2 je klasično odličan kao i sva ostala Square-ova ostvarenja, mada interesantan je podatak da muziku ovoga puta nije radio Nobuo Uematsu već "mlade nade" iz Square-Enix-a, tako da se muzika dosta razlikuje i varira od tema koje podsećaju na one iz FFX, do nekih veoma čudnih i preterano generičkih za FF. Svaka lokacija ima svoju muziku baš kao i u FFX, samo što su sada teme promenjene. Koliko će vam

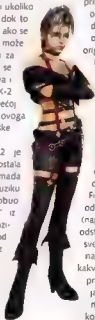
se to svideti zavisi samo od toga koliko ste nostalgici u vezi FFX. U svakom slučaju, FFX-2 je sa muzičke strane veoma raznovrstan mix iz kog bi izdvojio kao najbolje par tema na klaviru (uvod i tema Besaid ostrva) kao i temu iz borbi koja nije



Paine kao Thief

loša, dok bi kao najgore izdvojio muziku sa Thunder Plains-a (koja zvuči kao muzika iz ifta) i onu iz Džose hrama (koja je čisti porn-groove). Glasovi likova su ok, baš kao i u FFX. Jako retko američka nads hronicačija japanskih glasova uspeva da bude makar prihvatljiva, a FFX-2 dobija prelaznu ocenu uz napomenu da ste srećni dok ne čujete kako Yuna zvuči u originalu. Pesme iz FFX-2, koje je u originalu pevala japanska pop-zvezda Koda Kumi obradila je za američku verziju Jade iz Sweetbox-a i rezultati su takođe ok, ni manje ni više.

Final Fantasy X-2 nije igra koja će vam se obavezno dopasti čak ni ukoliko ste stari Final Fantasy igrač. Neki preduslov je da ste stvarno voleli i razumeli Final Fantasy X, pa čak da ste malo više otvoreni za drugačije stvari, jer u suprotnom Final Fantasy X-2 vas može vrlo lako odbiti preteranom "g rly" atmosferom (napominjem, samo) sa početka igre i odstupanjem od uobičajenog. Ispod svega FFX-2 je igra koja je izgrađena na svim nivoima produkcije, delo kakvo samo Square-Enix može da nam pripremi, veoma inovativan i zabavan japanski RPG sa interesantnim sistemom i nastavak jedne velike priče koji je daleko više od običnog eploga.



Što se grafike tiče, igra izgleda veoma lepo. Bez preteranog ulaženja u priču oko tehničkih karakteristika ređiću samo da modifikovani endž n FFX iz 2001. i danas izgleda spektakularno. Kako se FFX-2 dešava u istom svetu kao njegov prethodnik sve lokacije su iste mada, pošto je prošlo 2 god ne, neke lokacije su se više ili

## IGROMER

4.5

4

Final Fantasy X-2 je igra koja će vam se dopasti samo ako ste stari Final Fantasy igrač. Neki preduslov je da ste stvarno voleli i razumeli Final Fantasy X, pa čak da ste malo više otvoreni za drugačije stvari, jer u suprotnom Final Fantasy X-2 vas može vrlo lako odbiti preteranom "g rly" atmosferom (napominjem, samo) sa početka igre i odstupanjem od uobičajenog. Ispod svega FFX-2 je igra koja je izgrađena na svim nivoima produkcije, delo kakvo samo Square-Enix može da nam pripremi, veoma inovativan i zabavan japanski RPG sa interesantnim sistemom i nastavak jedne velike priče koji je daleko više od običnog eploga.

5

5

Final Fantasy X-2 je igra koja će vam se dopasti samo ako ste stari Final Fantasy igrač. Neki preduslov je da ste stvarno voleli i razumeli Final Fantasy X, pa čak da ste malo više otvoreni za drugačije stvari, jer u suprotnom Final Fantasy X-2 vas može vrlo lako odbiti preteranom "g rly" atmosferom (napominjem, samo) sa početka igre i odstupanjem od uobičajenog. Ispod svega FFX-2 je igra koja je izgrađena na svim nivoima produkcije, delo kakvo samo Square-Enix može da nam pripremi, veoma inovativan i zabavan japanski RPG sa interesantnim sistemom i nastavak jedne velike priče koji je daleko više od običnog eploga.

## XIII



**Z**a ovu igru je veliki broj ljudi čuo i to zbog veoma pompeznih najava koje je Ubi Soft širio putem svih vrsta medija. XIII je adaptacija jednog od boljih Evropskih stripova, da budem precizniji radi se o Francuskom stripu. Igra je većini ljudi zapala za oko zbog njene veoma stilizovane grafike koja bi trebala da prebaci strip iz dve u tri dimenzije. Ovo su autori i uspešno koristili Cel Shading tehnologiju. Ova igra nije tipičan FPS, autori su se potrudili da uvedu što više novih i zanimljivih elemenata koji bi njihovu igru izdvojili iz brojne konkurencije. Sama igra predstavlja veoma uspešnu kombinaciju igara kao što su Hitman i No One Lives Forever. Znači igra je puna akcije, šunjanja i odličnog humora. A kao slag na tortu sve je to upakovano u veoma zanimljivu priču. Svakom detalju igre je posvećena posebna pažnja i to se oseća tokom igranja. Inače u igru je uložena i pozamašna količina novčanih sredstava tako da je igra sa produkcije strane savršena.

Igra počinje konfuznim introm u kome je prikazan atentat na značajnu političku ličnost u pored sa tetoviranim znakom XIII na ruku glavnog junaka. Samu igru započinjete na plaži gde vas pronalazi zgodna devojka. Naravno ona nije obična devojka nego čuvar plaže, stoga vas odvo-

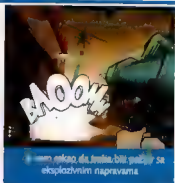
**NA SVU SREĆU KONTROLE U OVOJ IGRI SU SAVRŠENE, DOBRO SU RASPOREĐENE NA GAMEPAD-U I VEOMA SU PRECIZNE. POSLE SAT-DVA IGRANJA NIŠANICETE KAO PRAVI PROFESIONALAC.**

preloda rafal koji je ubija na mestu. Tu počinje akcija koja se ne završava do samog kraja igre. Priča je ispričana preko mnogih cut scena koje su u stripovskom maniru, pored toga tokom igre sakupljate razne dokumente koji su prepuni veoma zan-



XIII sa njegovom "prijateljicom"

imljivih informacija. Pošto vaš lik ima amneziju to je iskorišćeno kao način da se prikažu neki zanimljivi detalji priče, jer često ima flashback-ove. Na samom početku priča deluje previše komplikovano i dosadno, ali posle par zanimljivih obrta nećete se rastajati od igre samo zbog želje da vidite



...i nakon da imate bilo kakve sa eksplozivnim napravama

bitno kako je rešen inventar. I ovo je rešeno bez problema, preko krtičke pristupate predmetima, a preko kocke i kruga oružju (kocka je prethodno, a krug sledeće oružje). Pošto analogne palice nisu precizne kao miš, u meniju se može uključiti pomoć pri nišanjenju. Ja preporučujem da uključite tu opciju jer puno pomaže, a ni malo ne smanjuje težinu igre. Jer će vam i sa tom opcijom uključenom neprijatelj zadavati glavobolje. Ta pomoć funkcioniše tako da kada nišan približite neprijatelju na određenu razdaljinu pojavice se crveni kvadrat koji označava da ćete metu najverovatnije pogoditi. Rekao sam najverovatnije pošto se dešava da promašite metu iako vam je ona označena. Tako da je ipak naspouzdanje manuelno nišanje u glavu, jer metak u glavu ubija iz prve.

**POŠTO VAŠ LIK IMA AMNEZIJU TO JE ISKORIŠĆENO KAO NAČIN DA SE PRIKAŽU NEKI ZANIMLJIVI DETALJI PRIČE, JER ČESTO IMA FLASHBACK-OVE.**

di u njenu kućicu. Odmah zatim shvatate da vaš lik ima amneziju i da nema predstavu ko je on i gde se nalazi. Nažalost uživanje u pogledu na vašu spasičelju

šta će se sledeće desiti. Glavni motiv priče su zavere u Američkoj vladi i vojsci. Ne previše originalno, ali krajnje dobro osmišljeno i ispričano.

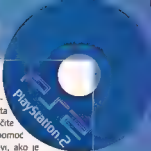
Što se tiče FPS igara na konzolama najbitnija stavka u njihovom uspehu jesu kontrole, jer ako one nevaljaju igra je osuđena na neuspeh. Na svu sreću kontrole u ovoj igri su savršene, dobro su raspoređene na gamepad-u i veoma su precizne. Posle sat-dva igranja nišanice ćete kao pravi profesionalac. Analognim palicama kontrolisate kretanje i pogled glavnog aktera igre. Na R1 i R2 pucate (R1 primaran i R2 sekundaran napad), a na L1 i L2 su skok i čučanje. Pošto ćete u igri nailaziti na pozamašan broj predmeta i oružja veoma je



Magnumi dobro olakša nema šta



Flashback-ovi izgledaju jako cool



Tokom igre posetite brojne lokacije koje se veoma razlikuju po izgledu, a i strukturi. Neke od lokacija su pustinjski kanyon, šuma pod snegom, vojna baza, nacionalna banka, itd. Svaka lokacija je po našem mišljenju specifična što doprinosi zabavi. Na svakoj novoj lokaciji vas čeka sve veći broj

koristite iz inventara kada vam zatrebaju  
što je odlično rešenje

Naravno vaš lix može da pokupi pancir i šlem što vam uveliko pomaže da preživite česte okršaje sa neprijateljima

Kako se tokom igre obnavlja vaše sećan-

KAKO SE TOKOM IGRE OBNAVILJA VAŠE SEĆANJE, TAKO VAM SE VRAĆAJU I VEŠTINE KOJE STE IMALI. OVO JE VEOMA ZANIMLJIV DODATAK IGRI. NEKE OD VEŠTINA SU TIHI HOD, PRECIZNIJE SNAJPERISANJE (NIŠAN SE NE TRESE), BOLJE ISKORIŠĆAVANJE PAKETA PRVE POMOĆI, MOGUĆNOST DULŽEG ZAĐRŽAVANJA POD VODOM ITD.

sve pametnih neprijatelja.

Kada sam već kod neprijatelja moram da napomenem da njihov AI i nije nešto posebno. Većina njihovih postupaka je sklopivana tako da se nekada ponašaju, kao glupo. Na primer, prođete kroz vrata i primeti vas neprijatelj, vi se povučete u prošlu prostoriju i čekate čekate. Dok vam ne dosadi i vidite da neprijatelj, stoji u ćošku i čeka da ga ubijete. Ali nije sve tako crno pošto neprijatelj često traže zaklon ili pokušavaju da se regrupiraju da vas opkolie. Plus uvek ih ima mnogo tako da se loš AI skoro i ne primjećuje.

Oružja nisu preterano inventivna, ali je njihovo korišćenje važna zavisnost. Od oružja to su polu-automatski pištolj, revolver, sačmarica, M16 Kalasnikov snajper, bazuka itd. Svako oružje ima svoje mane i prednost tako da ćete shodno situaciji koristiti to određeno oružje. Municiju uglavnom uzimate sa mrtvih neprijatelja, a pošto njih ima dosta onda imate i municije. Oružje obnavljate paketiima prve pomoći, oni se ne aktiviraju automatski nego ih

je, tako vam se vraćaju i veštine koje ste imali. Ovo je veoma zanimljiv dodatak u. Neke od veština su tihi hod, preciznije snajperisanje (nišan se ne trese), bolje iskorišćavanje paketa prve pomoći, mogućnost dužeg zadržavanja pod vodom itd. Ove veštine će vam mnogo pomoći tokom igre.

Jedna od alati: koju ćete često konstiti tokom igre je kuka, uz pomoć nje ćete dolaziti do mnogih važnih lokacija za dalj

tok igre. Ovo zna da predstavlja problem jer su mesta na koja možete da zakačite kuku slabo vidljiva. Mala pomoc je beli kvadrat koji se pojavi, ako je nišan blizu lokacije na kojoj treba iskoristiti kuku.

Jedina stvar koja može da nervira u ovoj  
igni jeste misao u kojima neprijatelji ne smiju  
da vas primete, tada stražare morate ubiti  
tiho i sakrivati njihova tela, ali se jako često  
dešava da vas primete. Što dovodi do mae  
nervozne, ali kada napokon predete misli  
osećaj zadovoljstva je neopisiv. Još jedna  
stvar koja smeta je to što se u igri nekada  
desi nešto sasvim nelogično, vas sreća što  
se to jako retko dešava. Primer je misao u  
kojoj treba da izbacite iz zabova vašeg pri-  
jatelja. Sve vreme on samo trči pored vas i  
ne uzima nikakvo oružje da se zaštići, a srija  
u opasnost ko da je neraniv.

## CELEBRATING

[illegible]

Sve u svemu igra ima mana, ali je i pored toga veoma igriva. Jer sve te mane igrači ni ne primjećuju kada ga fenomenalna atmosfera igre uvuče u svet broja XIII. Sama igra je poprilično duga za jedan FPS, plus postoji i online opcija. Ona nas baš i ne interesuje zbog zemlje u kojoj smo, ali zato možete online modove igrati u singie-player-u sa botovima, što produžuje vek ove igre.

Ova igra je grafički pravi melem za oči





PlayStation 2

likovi nisu izmodelovani iz velikog broja poligona ali zato zahvaljujući prelepom senčenju i korišćenju debelih crnih ivica dobijaju izgled kao da su zvučeni iz štira. Texture su odlične a animacija likova takode. Prava milina ih je gledat kako padaju pokošeni rafalom iz Kalašnjikova. Okruženja nisu tako detaljna kao likovi ali ipak izgledaju dobro. Jedino



Ode helikopter u večna lovišta

je šteta što se developeri nisu malo više potrudili da i njima daju stripovski izgled. Pored toga što tehčki odlično izgleda, sam



Multiplayer prijenos

TAT\*TAT-TAT, a kada neprijatelji umiru, ispisivace se njihovi presmrtni knici kao NOOOO ili OHHHH. Sve ovo ign daje ta,

**ADAM WEST JE NARRATOR, ON JE DAVAO GLAS BETMENU U SERIJI KOJA SE PRIKAZIVALA 60-TIH. NJEGOV GLAS SE SAVRŠENO UKLAPA U ATMOSFERU IGRE. GLAS BROJU XIII JE DAO DAVID DUCHOVNY SVIMA POZNAT KAO AGENT MOLDER IZ DOSUEA X. DEVOJCI KOJA POMAŽE BROJU XIII GLAS JE DALA REPERKA EVE.**

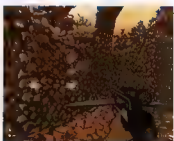
stil koji je končan u igri je odličan. Posebno se izdvajaju, grafika prikazi zvukova. Kada bacite granatu na ekranu će se pojaviti velik natpis BOOM, kada počnete da pucate iz puške na ekranu ćete videti TAT.



Nepoznatli ubica

stripovski šmek. Tako da je gledat ovu igru pravo uživanje. Još jedna super stvar jesu mmii prozori koji se pojavljuju kada se dešava nešto bitno, a vi niste prisutni tom događaju. Ovo još više doprinosi stvarno odličnoj atmosferi. Pored grafike i zvuk je odličan.

Muzika je stvarno nešto posebno. Funk i rep iz 70-ih i melodije tog tipa smenjuju se u zavisnosti od situacije. Glasovi su profesionalno odrađeni. Adam West je narrator, on je davao glas Betmenu u seriji koja se prikazivala 60-ih. Njegov glas se savršeno uklapa u atmosferu igre. Glas broju XIII je dao David Duchovny svima poznat kao agent Molder iz Dosuea X. Devojci koja pomaže broju XIII glas je dala reperka Eve.



Koristite veština odustajanja neprijatelja

Zvukov u igri su naravno odlični, tu nemam zamerku.

Ova igra predstavlja kako treba da izgleda dobar FPS naslov koji će se svima svideti a pogotovo ljubitelji ma stripa. Autentna svaka čast na ovako dobroj igri koju je stvarno zadovoljstvo igrati. Igra naravno nije bez mana, ali te mane su toliko beznačajne da ne umanjuju kvalitet igre u celosti.

IGROMER

boNUS

4.5

5

KONTA

5

4.5

mista zna da umireva.

a gde vi  
**filmujete?**

**LEVEL 3**

**Elko Print**  
GRAFIČKI ATELJE

- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču **Herkules PRO**
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva

**KOMPLETNA  
PRIPREMA  
ZA ŠTAMPU**

11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131  
e-mail: [elko@sezampro.yu](mailto:elko@sezampro.yu) • [www.elkoprint.co.yu](http://www.elkoprint.co.yu)

# BATTLESTAR GALACTICA



PlayStation 2

Davnih '70 godina opsesija naučnom fantastikom je bila na vrhuncu. Tada su počele da pojavljuju i prve sapunice koje su se zaista događale u svemiru. Borbe svemirskih brodova su bile nešto novo i spektakularno i osvojile su publiku na prečac. Jedan od pionira tog novog vida žanra je bila i serija Battlestar Galactica koja se fokusirala, pored međuljudskih odnosa, baš na borbe malih lovaca u svemiru. Ista serija je emitovana kod nas sredinom '80-ih i takođe dočekana sa oduševljenjem. Dvadeset pet godina kasnije dobili smo igru po ovoj legendarnoj seriji koja je kod nas, uz Blejkovu sedmorku odgovorna za naglu popularizaciju naučne fantastike.



no pažljivo da upravljate. Zaista je frustrirajuće kada se uvučete u rep poslednjem pro-

kontrolama i dobijete efekat koji vam definitivno može pokvariti uživanje u igri.

Ipak nije sve tako crno. Kada pevazidete sve ove probleme (što potraje ali se na kraju i desi) ostaje jedna više nego solidna svemirska pucačina bazirana na misijama. Sama akcija je odlično postavljena. U misijama gde su grupe borbe stvarno imate osećaj vekog okršaja malim lovcima. Sta god radili oko vas će zupiti druge etelice. Slušajte te komentare vaših saboraca a i po koju dobačenu komadu od Ceylonaca. Kap što sam rekao akcija je frenetična i ume da učini da zaboravite na gorepomenute mane. Stvarno, kada se nakarite na nekoga i udete mu u rep osećaj je odličan a adrenalin samo raste.

**"MISJE SU PRILIČNO RAZNOVRNE I NEĆE VAM TAKO LAKO DOSADITI. BIĆE TU STANDARDNIH BORBI, STIČENJA TRANSPORTERA I DRUGIH LOVACA SA POSEBNOM NAMENOM, USAMUJENIH SAMOUBILAČKIH MISJA PA ČAK I ONIH GDE ĆE TE PILOTIRATI CEJLONSKIM LOVCIMA. TEŽINA ISTIH ĆE SE POBRINUTI DA IGRU NE PREĐETE ZA KRATKO VREME VEĆ DA ZAISTA MORATE DA SE UVEŽBATE U PILOTIRANJU."**

Igra počinje ingame skriptovanom sekvencom u kojoj pilot t' igrač biva upoznat sa ciljem misije kroz tipičan razgovor sa komandom uz sličice po točkovima ekrana. S obzorom da je slika prilično mračna nećete u početku mnogo videti - a videti se ma šta. Glasovi su takođe prijatno iznenađenje, fino zvuče i lepo si intonirani, ali devojka iz komade nazva pilota Adama? (o tome više u boxu). Ako ste kao i većina drugih pr preskočili tutorial naći će te se u sasu jer se odmah stvarate u sred velikog konflikta gde niko ne haje za vaše nepoznavanje kontrole. Čak šta više statična meta je laka meta i Ceylonci će vam onako u proazu dok ganjaju druge sasuti koji isaser u facu. U svakom slučaju kada napokon krenete sledi mali šok i komentari "ali ja sam samo popnuo kontroler!". Naime kontrole su preostale. Već na pola maksimalnog ugla levog analognog kontrolera letelica maksimalno brzo rotira oko svoje ose. Da biste stvarno lepo kontrolisali svog lovca morate maksimal-

tvniku koji je izdržao sva vaša nastojanja izjednačiti priraks u i van njegove letelice samo da bi posle jednog naglog manevra zevali u prazan prostor jer je nagli manevar bio zaista NAGLI manevar. To je samo prva od mana ove igre.

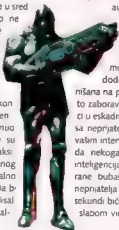
Nisu samo kontrole problem. Auto targeting sistem koji vam pomaže da se snadjete us svoj tog gungula u stvan više odmaže nego što pomaže. Naime taj sistem automatskog lociranja meta automatski obeležava najbližu, neprijateljsku letelicu bilo da je ona cilj misije ali samo neko levo smetalo koje vas čak ne može propisno ni ošteti. Postoji doduše i taster za prebacivanje nišana na primarnu metu ali čovek se prostozaboravi. Dalje vaši wingmeni taborci u eskadri su zaista odlični borci. Nose se sa neprijateljem bez preterane potrebe za vašim intervencijama. Ali kada dodje misija da nekoga od njih treba da spašavate inteligencija im naglo pada na nivo retardirane bubušabe. Ukoliko im ne sklonite neprijatelja iz repa za maksimalno 20-ak sekundi biće raznesen. Ukombinujete to sa slabom vidljivošću i donekle preostajivim



Sveobosni efekti su stvarno fenomenalni

Misije su prilično raznovrsne i neće vam tako lako dosaditi. Biće tu standardnih borbi, stičenja transportera, drugih lovaca sa posebnom namenom, usamljenih samoubilačkih misija pa čak i onih gde će te pliorbit ceylonskim lovcima. Tež na istih će

Igra je u stvari napravljenja povodom snimanja nove sezone. Ova serija se događala, kao i igra, nekih 30 godina pre ostajanja serije kada je komander Adama bio još živ, a svi piloti su akademici. I dok je univerzum isti ima nekih neobjašnjivih promena i događaja. Pre svega odjednom Ceylonci postadoše ljudska stvorenja umesto vanzemaljske. Drugi bi bila da letke je Adama još živ i nije bio ubijen. Nije po jama pitanju ni da započeo u istom svetu njegovog sina. Apolo-a. Ima i Apolo-ovog najboljeg prijatelja. Sveobosni efekti su stvarno fenomenalni. Igra je u stvari napravljenja povodom snimanja nove sezone. Ova serija se događala, kao i igra, nekih 30 godina pre ostajanja serije kada je komander Adama bio još živ, a svi piloti su akademici. I dok je univerzum isti ima nekih neobjašnjivih promena i događaja. Pre svega odjednom Ceylonci postadoše ljudska stvorenja umesto vanzemaljske. Drugi bi bila da letke je Adama još živ i nije bio ubijen. Nije po jama pitanju ni da započeo u istom svetu njegovog sina. Apolo-a. Ima i Apolo-ovog najboljeg prijatelja. Sveobosni efekti su stvarno fenomenalni. Igra je u stvari napravljenja povodom snimanja nove sezone. Ova serija se događala, kao i igra, nekih 30 godina pre ostajanja serije kada je komander Adama bio još živ, a svi piloti su akademici. I dok je univerzum isti ima nekih neobjašnjivih promena i događaja. Pre svega odjednom Ceylonci postadoše ljudska stvorenja umesto vanzemaljske. Drugi bi bila da letke je Adama još živ i nije bio ubijen. Nije po jama pitanju ni da započeo u istom svetu njegovog sina. Apolo-a. Ima i Apolo-ovog najboljeg prijatelja. Sveobosni efekti su stvarno fenomenalni.



PlayStation 2

**P**rošlo je 25 godina od početka emitiranja serijala o letelicama. Otkada su se pojavile, letelice su postale jedna od najpopularnijih i najbržih stvari u svetu. Iako su se u početku pojavile samo u filmovima, danas su postale i deo stvarnog sveta. U ovom broju ćemo vam predstaviti jednu od najbržih i najpopularnijih stvari u svetu - letelice.



se pobrinuti da igru ne predete za kratko vreme već da zaista morate da se uvežbate u pilotiranje. Toj težini osim gore navedenih mana dodaje i činjenica da možete snimiti poziciju samo između misija a budući da se mnogo misija (uključujući tu čak i prvu) sastoji od više podmisija između koji se ne može snimiti poziciju moraćete

pažljivo da gradite svoju karijeru.

Grafika je veoma dobra. Mada ćete većinu misija buljiti u crnilo svemira tu i tamo neke pojave će vam svojom vizuelnom lepotom dokazati da on i nije tako monoton. Mnoge vaše akcije za posledicu imaju svetlosne efekte kao što su tragovi

pucanja i ispaljivanja raketa. Možete mnogo više. Možete kopirati brzinu svoje mete, ili preći na afterburner pogon koji prosto sisa energiju. Možete iz kokpita podešavati manevarske sposobnosti i eksplozivno punjenje raketa koje

**"LETELICE SU ODLIČNO MODELIRANE SA PUNO DETALJA I STVARNO JE LEPO OD AUTORA ŠTO SU POSVETILI TOLIKO PAŽNJE DETALJU KOJI SKORO NIKAD I NE UOČAVATE ZBOG BRZINE VEĆEG DELA IGRE."**

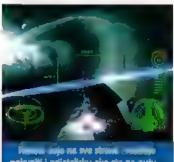
raketa, tragovi brodova, eksplozije i sl. I sve su odrađene veoma dobro. Letelice su odlično modelirane sa puno detalja i stvarno je lepo od autora što su posvetili toliko pažnje detalju koji skoro nikad i ne uočavate zbog brzine većeg dela igre. Ni teksture ne zaostaju za modelima. Izgledaju odlično bilo da se radi o letelicama i velikim bodovima ili astenoudima, planetama i ostalim pozadinskim elementima. Što se bče dizajna on je prenet iz same serije a koliko precizno pogledajte u boxu u ovom opisu.



Muzika je usklađena sa tematikom igre i sastoji se uglavnom od remixa muzike iz originalne serije, ali remixa koji su toliko izmenjeni da će tek tu i tamo primetiti deonice originalnih kompozicija. Zvukovi su takođe modernizovani i zvuče više kao neki današnji standard. Za glasove sam već rekao da su pnično dobri.

Pored grafike najsvetlija tačka igre su kontrole. Jeste da su preosetljive ali nude ogromne mogućnosti. Osim standardnog rotiranja oko ose, podešavanja brzine,

ispiljujete, da kontrolirate svoje wingmene kada ih budete imali pa i da izvodite kompleksnije preprogramirane maneuvre. Ima tu i još po nešto ali ostavimo i poneko iznenađenje.



Kako prolazite kroz misije vaš učinak će biti nagrađivan unapređenjem vaših prototipskih sposobnosti u zavisnosti od toga kako ste dobro odrađili misiju. Samo ocenjivanje je podeljeno na dosta kategorija i svaka kategorija daje bonuse na svoju osobinu i te bonuse prenosite u svaku novu letelicu koju dođete. Osim toga napredovanjem kroz igru takođe otključavate i mnoge ekstra materijale kao što su prerenderovane slike, koncept artovi, modeli, karakteri iz igre, pa čak i trejleri i iseci iz originalne a nove serije.

Prava je šteta što su se provukli onakvi diznerski propusti jer bi inače ovo bila jedna od najboljih igara u godini, definitivno najbolja u svom žanru. Warthog je dao sve od sebe ali je ipak par koraka kratak, ali ako ovako nastavi i nama i njima se smeši svetla budućnost.

IGROMER

Izdavač: VU GAMES

Developer: WARTHOG

bonus

4.5

4.5

Grafika je stvarno odlična i letelice izgledaju

kao da su stvarno iz serije i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

KONTROLA

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

Ostale stvari koje su uključene u igru su

kao da su stvarno iz serije i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može

videti svaki detalj i toliko detaljno da se može



# MAX PAYNE 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

**M**ax Payne, većina vas je čula za ovu PC pucalicu. Ova igra je ljudima ostala u sećanju zbog dobre akcije upakovane u veoma interesantnu priču ali i zbog tada revolucionarnog Bullet Time moda. Pri prvom igranju prvog dela i konščenja Bullet Time moda ostao sam nem ali i pored početnog oduševljenja, konačan utisak je bio krajnje prosečan. Od drugog dela se mnogo toga očekivalo, ali na kraju Max Payne 2 nije ispumpo pretendiozna izčekivanja. Nije doneo neke revolucionarne promene, ali je ipak u svim pogledima barem za nijansu bolji od prethodnika. Prvo moram da napomenem jednu stvar ako posedujete PC ili XBOX konzolu preporučujem da Max Payne 2 nabavite za jednu od te dve platforme jer je PS2 konverzija jako loša. Sama igra ni u originalu nije bila nešto posebno a loša konverzija sa PC-a na PS2 nije pomogla. Ako nemate PC ili XBOX uzmite ovu igru jed no, ako ste zagriženi zaljubljenik u akcijske igre, jer ipak na kraju barem jedne stvari ne nedostaje u Max Payne-u 2, a to je privoklasna akc ja

tragičnog događaja Max kreće u osvetu. Inače Max je Njujorški policajac, ali je izbačen zbog preterane upotrebe sile. Na kraju prvog dela Max je saznao ko mu je

**"MAX PAYNE JE U SUŠTINI VEOMA PROSTA IGRA, U KOJOJ JE CILJ UBITI ŠTO VIŠE NEPRUATELJA. OVO MOŽE BITI ZABAVNO SAMO IZVESNO VREME. DA SVA TA AKCIJA NIJE POVEZANA DOBROM PRIČOM, OVA IGRA BI VEOMA BRZO PALA JER NEMA ŠTA NOVO I ZANIMLJIVO DA PONUDI IGRAČU."**



Daj mi pare za novo odelo, ovo nosim već predugo

ubio porodicu i eliminisao ga. Posle toga se vratio na posao. Tu počinje priča drugog dela. Inače priču prvog dela možete pogledati u glavnom meniju u obliku kraće

Prvi deo se od mnogobrojnih akcionih igara izdvajao kvalitetnom pričom. Kod većine pucalica priča je tu čisto reda radi,

**"NA KRAJU PRVOG DELA MAX JE SAZNAO KO MU JE UBIJO PORODICU I ELIMINISAO GA. POSLE TOGA SE VRATIO NA POSAO. TU POČINJE PRIČA DRUGOG DELA."**

to nije bio slučaj sa prvim Max Payne-om. Tamo je priča bila jedna od bitnijih stavki. Sama priča je bila prikazivana u obliku stripa. Naracija glavnog junaka Max-a. Takav oblik prezentovanja priče je zadržan i u drugom delu. U prvom delu Max-u su ubili porodicu (ženu i decu), a posle tog

animacije. Priča u drugom delu je zanimljiva, ali iz početka teška za prati. Na početku Max se nalazi u bolnici i teško je ranjen. Odmah u sledećoj sceni se priča vraća u prošlost, gde je Max tek dobio poziv preko radija da isprta pucnjavu u lokalnoj fabrici. Tokom cele igre Max ima čudne snove koji svojim sadržajem mogu da zbune igrača. Glavni zaplet se vrti oko Mone Sax plaćene ubice u koju je Max zaljubljen. Tokom igre Max mora da bira između zakona i ljubavi, jer je Mona optužena za ubistvo. Kao što sam već rekao sve animacije su u obliku stripa. Tokom tih scena Max-ova naracija priču čini napetijom nego što ona to zapravo jeste. Sve u svemu priča je zanimljiva mnogo komplikovanija nego što se to čini.

dobrom pričom, ova igra bi veoma brzo pala jer nema šta novo i zanimljivo da ponudi igraču. Znači u samom startu grivost nije ništa posebno a posle dodatne konverzije na PS2 ona se dodatno umanjuje. Tokom igre ćete voditi dva lika što je promena u odnosu na prvi deo. Vodićete Max-a i Monu. Igra je veoma prosta, sve što igrač treba da radi je da istražuje lokacije na kojima se nalazi i da ubije svakoga ko zapuca na njega. Ponekad treba rešiti i po koju laku logičku zagonetku i popričati sa kojom kom. Sve u svemu ništa posebno. Sama akcija je zato izvršna, u igri se može naći pozamašna selekcija oružja. Oružja idu od standardnog 9mm pištolja, preko obične i skraćene sašmarice do Kalajnikovica i snajpera. Munijske zvezke ima dosta tako da se slobodno izlivavajte na neprijatelja. Bullet Time je ovde mnogo potrebniji nego u prvom delu. Kada je suzio samo kao rep grafički dodatak. U drugom delu će se veoma često dešavati da vas napadne velika grupa neprijatelja sa opasnim oružjima, u tim trenucima će vam Bullet Time spasiti život. Kao i u prvom delu postoje dva načina korišćenja Bullet Time-a. Prvi je da naterate Max-a da se baci u stranu da se kotrlja, tada ste u teži metla za neprijatelje, a oni lakša za vas. Naravno sve je

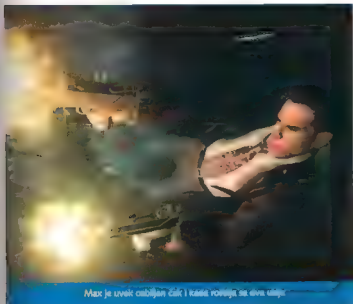


Preporučujemo i: Max Payne: The Fall of Max Payne



Max je stvarno opaki tip, pogledajte samo tu facu





Max je uvijek oslabljen čim i kate roštilja se diva staju

usporeno tako da neprijatelje možete veoma lako nanijati. Drugi način je da jednostavno stojite i da usporite vreme. Znači naide grupa neprijatelja vi uključite Bullet Time i ubijete ih pre nego što stignu da pripućaju na vas. Neprijatelji su veoma vešti protivnici. Znaju da izbegavaju hitce (u saradnju sa svojim kolegama itd). Ali su tako skoro u potpunosti glupi (valjda od silne pucnjave tokom života) možete da budete u susjednoj sobi i da ispraznite ceo faržer, a da neprijatelji samo stoje i dosađuju se (posle jednog MGS-a ovo je



Mona is HOT

smesno). Tokom igre se dešava da se totalno izgubite u prostoru zbog ne postojanja mape što se samog igranja tiče nema tu mnogo filozofije sve se objašnjava samo. Kontrole su podnošljive ako se smotite da ostavite Auto Aim uključen nećete se baš dobro provesti jer je jako teško precizno nanižati preko analognih palica. Došlo je vreme da iznesem razloge zbog čega je PS2 verzija toliko lošija od PC i XBOX verzije. Prvu igru ima veliki problema sa glatkoćom animacije. Čim se na ekranu nađe više

neprijatelja igra odmah počne da štucati. Pored toga zbog ograničene memorije PS2-ke misije su isekane na sitne delove.

**"MODELI U IGRI NISU NIŠTA POSEBNO MAX I MONA IZGLEDAJU BOLJE OD OSTALIH LIKOVA, ALI NE MNOGO. LIKOVI SU SASTAVLJENI IZ PROSEČNOG BROJA POLIGONA I DOBRO SU ANIMIRANI. JEDINO JE FAKTUALNA ANIMACIJA JAKO LOŠA, OVO JE INAČE ČEST SLUČAJ KOD IGARA ZAPADNE PRODUKCIJE."**

To ne bi bio problem da su učitavanja između svakog tog dela duga i po 20-30 sekundi. Znači na svakih desetak minuta igranja, treba čekati po pola minuta. Ovo zna da umanjuje ugođaj. Pored toga pre svake in-game animacije igra se pretvori u slide-show na par sekundi. Ovo nije zbog lošeg (ogrebanog) diska nego zbog jako loše optimizacije koda. Inače igra nikada ništa sama ne snima, ne postoje nikakvi check point-ovi ili nešto slično što je stvarno retko na konzolama, i po meni predstavlja veliku glupost jer će se dešavati da igrate sat-dva i da zaboravite da snimate. Ako vas ubiju moraćete sve iz početka i pored ovih mana igra zna da



Oštre nožice u automobilističkom svetu

bude veoma zabavna, pogodna je za iskaljivanje nagomilanog besa. Najveća mana koja nije tehničke prirode je dužina igre. Igra se završi za 8-10 sat. Kada je jednom završite nemate razloga da je ponovo igrate što je još jedna karakteristika ovakvih PC igara. Zbog svega ovoga ova igra neće doro proći na konzolama.



Vreme se jače pacaću bez "em četvorke"

U tehničkim karakteristikama se najbolje vide posledice konverzije, ali detaljnije o

tome kasnije. Igra koristi unapređeni endžin iz prvog dela pod nazivom Havoc. Sam endžin je dosta poboljšan u odnosu na prvi deo. Najviše je porađeno na fizici objekata koja je dovedena skoro do



PlayStation 2

savršenstva. Svaki objekat u igri se kreće baš onako kako se to i očekuje od njega. Ovo stvara stvarno dobru atmosferu u igri. Modeli u igri nisu ništa posebno. Max i Mona izgledaju bolje od ostalih likova, ali ne mnogo. Likovi su sastavljeni iz prosečnog broja poligona i dobro su animirani. Jedino je facijalna animacija jako loša, ovo je inače čest slučaj kod igara zapadne produkcije. Po meni dobra facijalna animacija mogla znači. Teksture u igri nisu loše, naravno u PS2 verziji su mnogo mutnije nego što bi trebalo da budu. Specijalni efekti izgledaju odlično pogotovo Motion Blur. Igra se odvija u dosta niskoj rezoluciji i pored Anti Aliasing filtera igra izgleda jako grubo. Lokacije po kojima se Max kreće su dobro



Zemlja eksplozije, zar postoji bolji par

osmišljene i verno prikazane. Na kraju Max Payne ima šta da pokaže, ali nažalost sve to mnogo bolje izgleda na PC-u ili XBOX-u. Zvuk u igri je odličan, oružja zvuče odlično. Muzika je jako dobra,

atmosfera u igri podiže na stvarno visok nivo. Glasovi su takođe odlični. Najverljivije zvuči sam Max, bez njegove naracije i komentara igra ne bi bila to što jeste. Ni zvuk nije ostao netaknut prilikom konverzije, nekada se dešava da likovi ponove istu reč nekoliko puta ko da štucaju. Ovo se dešava retko tako da ne kvarni dobar zvučni užitak koji igra ostavlja.

Igra je mogla biti mnogo bolja, samo da su se autori malo više potrudili pri njenom razvoju. A što se tiče tima koji je radio konverziju za njih nemam reči samo se nadam da im više nikada neće biti dato da neku igru prebacuju sa PC-a na PS2. Ovu igru mogu da vam preporučim samo, ako nemate PC i ako ste strastveni ljubitelji pucačina.

IGROMER

bo nus

3	
4.5	

ROCKSTAR ENTERTAINMENT

KONTROLA	4
GRAFIKA	3.5

THOMSON GAMES SOFTWARE

IGRAČKA	4
IGRA	3.5

## WARNING!



PlayStation 2  
13.500 din



9.900 din



Beasoft je snizio cene dve najpopularnije igračke konzole na našem tržištu pa će te tako i vi moći da se probate kao fudbaler u neverovatnom Konamijevom Winning Eleven serijalu, izvoditi vratolomije na skateboardu poput najboljih vozača u TONY HAWK PRO SKATER-u ili do mile volje maltretirati nedužne prolaznike i sticati reputaciju opasnog baje u fenomenalnom GTA 3 i zamislite sve to po neverovatni ceni od 13.500 dinara za PS2 odnosno samo 9.999 dinara za nintendov favorit GAME CUBE.



Beograd  
Beograd

Gospodara Vučića 160, tel: 011/2 421 355, 30 86 916, 30 86 917  
Svetogorska (Uloje Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta [www.beasoft.co.yu](http://www.beasoft.co.yu)



## LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

**P**ovratak kraja je finale Lord of the Rings trilogije. Za one ne upućene radnja se odvija u Srednjem Svetu, mestu, gde žive mistična bića, i mračni gospodar čeka priliku da preuzme kontrolu nad tim već uzdrmanim svetom. Sve se vrti oko jednog malog prstena. Taj prsten moći menja ljudski um, truje im misli i niko ga ne može kontrolisati osim samog Saurona. Oformljena je družina sa ciljem da se prsten baci u vatru plamen-plan ne gde je i napravljen. Na vama je da družinu povedete do konačne pobede ili poraza. Kako Sauronova vojska raste, sudbina Srednjeg Sveta leži u rukama dva mala hobita. Oni kreću u nemoguću misiju noseći najveći teret do samog neprijatelja.

Prvo što ćete zapaziti je da igra dosta podseća na prethodni deo, Dve Kule. Način kretanja i rukovanja oružjem je isti. Kao

novine u igri tu su bacanje kopija koje ćete često naći na zemlji, penjanja uz konopac kao i ispaljivanje katapulta, koji je ponekad neophodan za prelaženje nivoa. Pre skoro

Sam meni sa meraćem za skil i iskustvo je bolje urađeno nego pre. Da bi dobili što bolju ocenu pri kraju svakog nivoa potrebno je primiti što manje, a zadati što više, po

**"SAM MENI SA MERAČEM ZA SKIL I ISKUSTVO JE BOLJE URAĐENO NEGO PRE. DA BI DOBILI ŠTO BOLJU OCENU PRI KRAJU SVAKOG NIVOA POTREBNO JE PRIMITI ŠTO MANJE, A ZADATI ŠTO VIŠE, PO MOGUĆSTVU KOMBINOVANIH UDARACA."**



Take this!

svakog nivoa možete da odgledate kratak isečak scene iz filma, koji odgovara radnji nivoa koji počinjete. S obzirom da se igra pojavila prvi put pre više od mesec dana, to je bio ekskluzivni deo jer ste mogli da bacite pogled na par minuta filma, koji je do sada većina vas odgledala.

Igra je podeljena na tri putanje, tri grane kojima možete ići. Tako ćete sada moći da brate hoćete li ići putem čarobnjaka, naravno igrajući sa Gandalfom, putem kralja, gde igrate sa starijom ili možda

putem hobita u ulozu Sama i Froda.

Naravno ako vam dosadi igranje puta čarobnjaka, a znam da neće, možete početi sa na primer putem kralja, znači nema veze kojim redom idete, bitno je da sve završite. Igra ima trinaest nivoa, a da bi igrali poslednji morate preći sve prethodne nivoa.

Dok ste u igri Dve Kule mogli da kupujete nove udarce samo za jednog igrača, sada možete to da učinite za celu družinu odjednom, tako da će svaki od igrača dobiti ono što je pre dobio samo jedan.

mogućstvu kombinovanih udaraca. Po završetku nivoa dobićete informacije o uspehu u misiji, gde ćete u zavisnosti od ubijenih orkova, uruk-haia i drugih bića Mordora dobiti određen broj bodova. Sa tim istim bodovima kasnije kupujete nove udarce i kombove. Likovi iz prošlog dela Aragorn, Gimli i Legolas imaju ista oružja kao i pre. Gandalf ima štap, mač, baka



Slabše šanse...

magične projekte, dok Sam ima čarolice, nožve za bacanje i prsten Gandalf je poprilično jak za jednog starog čarobnjaka dok su Sam i Frodo ipak nešto slabiji.

Prelaženjem igre možete osloboditi tajne likove, njih tri, sa kojima takođe možete igrati.



Aragorn kažnjava



Igra također sadrži co-op mod, što uvećava zabavu, kao samu trajnost igre. Pa ako vam dosadi da sami po milioniti put kolijete razna čudesa Tolkinovog sveta, pozovite druga, brata ili možda sestru, i odigrajte ovu igru još nekoliko puta.



Operasi Sam

A sada tu je i online play samo za PS2 verziju igre. Prelaženjem svakog nivoa oslobodićete određene dodatke. Ponekad će to biti intervjue sa nekim od glumaca, a ponekad artwork nekog nivoa ili igrača. Neki delovi igre su izmišljeni, znači nisu rađeni po filmu, kao na primer nivo Staze



Lord Nazgula

Mrtvih gde ćete se boriti sa gomilama mrtvih duša, a pred kraj nivoa i sa samim kraljem mrtvih. Iako se ovo možda ne uklapa u film ili čak knjigu, vide se dobre i maštovite ideje stvaraoce koje su savršeno realizovane.

Vizuuelno, Povratak Kralja je poboljšana verzija konzola

imaju realističniju formu. Orkovi i Uruk-ha su takode detaljniji, posebno sama lica gde su mnogi detalji uiveni u njihove oči, nos, formu lica. Izgleda je EA pozajmio tehnologiju iz sport odseka tako da su svi likovi rađeni sa motion-capture tehnologijom pa izgledaju dosta realniji. Ovo ćete najviše primetiti dok trčite, skačete i se penjete uz konopac, jer likovi nisu više



Modeli igrača su primetno promenjeni na bolje naravno Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf. Sam i Frodo su detaljniji nego ikad. Njihova odeća i oklopi su boljeg izgleda, dok likovi

ukrućeni dok to rade, već se glatko kreću u željenom pravcu, stvarajući jako dobar osećaj realnosti.

Pozadine su duplirane u veličini i detaljima pa ćete tokom borbe negde u daljini videti razna dešavanja koja daju lepotu ovoj igri. Od ostalih detalja videćete svetlosno

PlayStation 2



Jedini mali hobit u ovoj raji



Veličina je bitna

nebo, trag dima koji je ostavila vatrena strela kao eksplozije koje su realnije i detaljnije nego pre, što se bde samog dizajna i viđi su slični onim iz prethodnog dela.

**"POZADINE SU DUPLIRANE U VELIČINI I DETALJIMA PA ČETE TOKOM BORBE NEGDE U DAJINI VIDETI RAZNA DEŠAVANJA KOJA DAJU LEPTU OVOJ IGRI. OD OSTALIH DETALJA VIDIĆETE SVETLOSNO NEBO, TRAG DIMA KOJI JE OSTAVILA VATRENA STRELA, KAO I EKSPLOZIE KOJE SU REALNIJE I DETALJNIJE NEGO PRE."**

ali su ovoga puta urađeni sa dosta više detalja. Dok su neki nivoi jedinstveni kao Bektvo Sema iz Osgiliatha, nelo čak i liče

na one iz prethodnog dela. Tako ćete u nivou Minas Tirith viđi zid obarati mnogobrojne merdevine, kao što ste već radili u jednom od nivoa Helmogovog ponora iz igre Dve Kule.

U ovoj igri jako je teško propustiti glasovne i zvučne efekte, čak i ako ne znate šta da slušate. Glasove za igru su davali sami glumci, a i mnogi drugi zvukovi iz filma su ubačeni u igru, što će stvoriti savršenu atmosferu za igranje. Od zvučnih efekata stalno možete čuti let strele kroz vazduh pa čak i natezanje luka. Čujete i zamahe mača, udarce sekira, pa čak i prolazak oštice kroz meso prvog orka koji naleti na vas.

Muzika se savršeno uklapa uz atmos-

feru, nebitno da li je ponekad mirna, tiha, dok pešačite ka napuštenim predelima, ili jako burna i glasna, sa dosta lupanja bubn-

jeva koji su dočarali igru koliko i sam film. S vremena na vreme čujete komentare vaših likova. Tu se nalazi jedan od rećkih bagova u igri jer će vaš lik nekad po pet puta zaredom ponoviti isti komentar, ali to vam neće umanjiti zadovoljstvo igranja.



Gandalf sa motkoni i mačem

Lord of The Rings Return of The King je zasta Goldex Age modernog doba. Sa odličnim zvučnim efektima isto tako kvalitetnom grafikom ovo je najbolja igra rađena po Tolkinovim knjigama. Uživate se u igru posle samo par minuta igranja i shvatićete da vaša ljubav prema knjizi, filmu ili bilo čemu drugom vezanom za



Zlatni raji nećete

temu Gospodar Prstenova neće biti potpuna dok ne predete ovo umetničko delo Co-op play, kao i online play su dobi dodatci koji će vas dodatno zabaviti i potruditi se da ova igra što kasnije završi na nekoj dalekoj prašnjavoj polici. Ako ste voleli Dve Kule, ovaj nastavak vas definitivno neće razočarati.

IGROMER

EA GAMES

EA GAMES

4.5

4

4.5

5



PlayStation 2

## BLOODY ROAR 4



"1997 godine izašla je jedna borilačka igra koja je dala novu dubinu čitavom borilačkom žanru, ta dubina bila je zasnovana na mogućnosti transformacije ljudi u životinje za vreme borbe. Transformacije nisu menjale samo lika nego i čitav gameplay igre. Ta igra se zvala Bloody Roar i od nje je nastao solidan serijal, čiji nam četvrti nastavak sada donose Konami i Hudson."

Ova igra (koja je izašla kao ekskluzivni naslov samo za PS2) izgleda dobro kao i uvek. Naravno da igre kao što su Soul Calibur 2 i Mortal Kombat izgledaju grafički mnogo bolje, ali se Bloody Roar dalje drži svog fazona i panra sa njima. Igra se sastoji od 18 unikatnih likova od kojih su



z prethodnih delova najpoznatiji: Yugo the Wolf (ime koje je nama posebno interesantno)), Alice the Rabbit i Bakuryu the



Likovi su fantastično dizajnirani i animirani, sa velikim brojem poteza i kombou udara, pa samim tim igra radi dosta glatko i brzo (runda u proseku traje od 10 do 15 sekundi). Još jedan plus igrni u grafičkom pogledu daje efekat specijalnog i završnog udarca kao i abnormalna količina krvi tokom borbe na koju fanovi Bloody Roar senjala nisu navikli. Borilačke arene u igri su raznovrsne i karakteristične za

da je bolje na početku odmah staviti originalni japanski jezik.

Komande u igri su jako slične sa prethodnicima. Na raspolaganju su vam udarci rukama, nogama, blok dugme koje lika pretvara u životinju (beast dugme) ukoliko im je beast skala puna. Dok ste u životinjskoj formi udarci su vam znatno brži i jači i kombinacijom udara i Beast dugmeta



**"NOVINA U IGRI JESTE ZOANTROFSKA SKALA KOJA OMOGUĆAVA IGRAČU DA TAKTIZIRA ODRŽAVAJUĆI RAVNOTEŽU ENERGIJE IZMEĐU Ljudske I ŽIVOTINJSKE FORME. UKOLIKO SE DESI DA VAM SE ISTROŠI JEDNA SKALA NPR. LJUDSKA BIĆETE DO KRAJA BORBE ZAROBLJENI U ŽIVOTINJSKOJ FORMI. U PRAKSI Taj SISTEM BORBE JE LAKO SAVLADIV."**

Mole (šta ta što nema nekog Zmaja!) koji izgledaju isto kao i uvek. Takođe postoji jedan novi jako cool lik - Ryoho, on je ubi ca koji se bori u timu sa Manom, malom devo jč com koja se pretvara u lisicu



svakog lika - sastoje se od platforme (na kojoj se protivnik bore) i zida i neke bar ere koja okružuje ring da bi sprečila spadanje iz ringa. Fazon za spadanje naravno postoji - prdete vici jednostavno razbije bareru udarcem i izbacite protivnika napole. Runda je vala. Sve u svemu igra nije nešto specijalno unapred na grafički panra XBOX verz, igre (Bloody Roar Extreme) ali ima dosta lošu grafiku od GameCube verzije (Bloody Roar: Prima Fury).

Audio efekti su karakteristični kao za ceo serijal. Naterani ste da slušate rifove Heavy Metal muzike iz 80-ih godina. On se savršeno uklapa u atmosferu igre. Glasovi likova u igri su očig, da ne kažem smešni i totalno neuklopljeni u igru tako

dobija se specijalni potez koji je najubitačniji po protivnika. Novina u igri jeste zoantrofska skala koja omogućava igraču da taktizira održavajući ravnotežu energije između ljudske i životinjske forme. Ukoliko se desi da vam se istroši jedna skala npr. ljudska bićete do kraja borbe zarobljeni u životinjskoj formi. U praksi taj sistem borbe je lako savladiv.

Igra nema podršku za analogni džojpad pa će vam na neko vreme novi prijatelj biti D-pad.





Osim u životinje neki likovi se pretvaraju i u ovakve stvari...



Yugo je i dalje glavni ak



Još je i dalje Džok

Što se tiče modova u igri postoji arkadni mod, vremenski mod, mod za dva igrača,

karijeru se bori sa svim protivnicima i posle svake runde zarađujete DNA poene kojima

**"U KARIJERI SE BORITE SA SVIM PROTIVNICIMA I POSLE SVAKE RUNDE ZARAĐUJETE DNA POENE KOJIMA POBOLJŠAVATE PERFORMANSE VAŠEG LIKA KOJI POSTAJE SVE SNAŽNIJI. POENIMA MOŽETE LIKU POVEĆAVATI ENERGIJU, ODBRAMBENE SPOSOBNOSTI, DODAVATI NOVE POTEZE, KOPIRATI POTEZE PROTIVNIKA, EDITOVATI KOMANDNE UDARCE...ITD. U SVAKOM SLUČAJU MOŽETE LIKA NEVEROROVATNO NABUDŽITI."**

trening mod, sparringovanje i kao najveći dodatak - karijera. U Arkadnom modu bijete protivnika za protivnikom i posle određenog broja borbi bijete Bossa i to je to! Lично mislim da su taj mod mogli malo da promene zato što je postao izlisan. U

poboljšavate performanse vašeg lika koji postaje sve snažniji. Poenima možete liku povećavati energiju, odbrambene sposobnosti, dodavati nove poteze, kopirati poteze protivnika, editovati komandne

udarce itd. U svakom slučaju možete lika neverorovatno nabudžiti! Još zanimljivije je to što ovako nabudženog lika možete da koristite u svim ostalim modovima igre. Ali protivnika je takav da igra ne predstavlja neki specijalni izazov pa zato mod za dva igrača izvlači prosek. Kanera i mod za dva igrača svakako čine ovu igru specijalnom i jedinstvenom i na neki način je oživljavaju i čine je mnogo interesantnijom.

Oni koji su Fanovi Bloody Roar serijala ce



Tigar protiv maca, ha!

definitivno biti oduševljeni ovom igrom i šansom da se bace na nju, samo neka ne očekuju ništa preterano novo osim gomile krvi i fantastične nove kanere. Takođe, sto važi i za početnike kojima ce biti potrebno malo vremena da se uohodaju i spoznaju prave draži ove igre. U svakom slučaju Bloody Roar 4 kod nas dobija prelaznu ocenu tako da je možemo toplo preporučiti u ove hladne dane ukoliko nemate ništa pametnije da radite naravno!



Ništa bez polugolih devojaka...

BONUS	BROWER		KOMANI		TAKESON	
	4.5	3	4.5	4	4.5	4

## MAXIMO VS ARMY OF ZIN



**M**aximo je počeo život kao igra za N64, ali razvoj je nastavljen ekskluzivno za PS2. Igra je bazirana na Capcomovom legendarnom hitu Ghosts 'N Goblins. Prvi deo igre Maximo Ghosts to Glory pojavila se 2001. godine iako jako dobra ta igra je prošla skoro nezapažena. Ove godine nam slize nastavak - Maximo vs Army Of Zin.

U prvom delu igre Maximo se posle rata vraća u svoje kraljevstvo. Saznaje da mu je



kraljevstvo preoteto i da su svi zarobljeni od strane zlog Achilla. Boreći se sa neprijateljom on biva smrtno ranjen i odlazi u podzemni svet. Achill uznemirava mrtve i oni ustaju ponovo kao zombiji. Grim

**"KAO I U STAROJ IGRI GHOSTS 'N GOBLINS IZ 1985 PRIMAJUĆI UDARCE PRIMETIĆETE RAZLIKU NA SAMOM OKLOPU. POSLE NEKOLIKO UDARCA OKLOP ĆE SE RASPAŠTI, A NA VAMA ĆE OSTATI SAMO BOKSERICE."**

Reaper nud Maximu dogovor, da se vrati na zemlju i zaustavi ga. U drugom delu igre priča se nastavlja tamo gde je stala sa prvim delom ove igre. Maximo i dalje u potrazi za Sofiom, ljubavi svog života nailazi na mehaničko biće koje pripada armiji Zin. Ova armija undeadova je ojačana kompresovanim dušama, koje su zarobljene i stavljene u njih kao akumulaton. I tako Maximo još jednom kreće u akciju, tražeci izvor nove pretnje. Poslednji put kada je ova armija viđena je pesto godina pre početka same igre, kada se prvi put pojavila i počela da ubija sve ljude pred sobom. U klasičnom stilu filmova ljudska vojska se u poslednjem trenutku ujed njuje i poražava armiju Zin. Ovoga



puta ojačane kompresovanim dušama mašine zle armije Zin mogu da se rekonstruišu, stvarajući vam više problema nego kada pre

Već na samom početku igre bačen ste u blizinu akcije, da bi što pre ponovo zamahnuli mačem i vratili se u formu. Način igranja je isti kao i u prethodnom delu, sa brzim udarcima oštice i gomilom novčića ne sve strane koji samo čekaju da budu pokupljeni. Igra predstavlja klasičnu hack-and-slash akcionu "platformu". Naravno uvedene su i neke novine. Nivoi su veći a Maximo ima dosta novih udarača koje će konstitui u borbi, kao i dupli skok koji može biti konstantan, a ponegde i neophodan. Od udaraca tu su laki udarci

analogni kontroler Kao i u staro, igra Ghosts 'N Goblins iz 1985. primajući udarce primetićete razliku na samom oklopu. Posle nekoliko udaraca oklop će se raspasti, a na vama će ostati samo bokserice. Maximo ima četiri nivoa okopa i svaki će vam dodati malo života. U igri se nalazi dosta nekužnih građana, pa ako ih spasite od zlih mašina bićete nagrađeni novcem, predmetima, ili ćete dobiti pristup u neke od nedostupnih delova nivoa za koje možda niste ni znali da postoje. Zato kada čujete viku u pomoć boje pomozite. Od građana ćete moći da kupujete razne dodatke za oružje, kao i power-upove za samog Maxima. Kao ni prošli deo ni ovaj nastavak igre nije ni malo ak. Često će vam se desiti da umrete. Više ne postoji neograničen broj nastavaka, ali gru možete sažuvati u svakom trenutku

teški udarac i udarac štitom. U svakom trenutku nosićete ili mač ili veliki malj. Dok se borbite možete izvesti neke od kombosa priskakujući razne dugmiće i konstitui desni





Jedan od mnogobrojnih poteza koje možete izvesti



Kada ponestane oklopa

Još jedna od novina u igri je da igrate kao Gim. Kada zagusti pozovite ga i on će vam pomoći da izravinate račune. Vaša sposobnost da ga prizovete zavisiće od broja zarobljenih duša koje ste prikupili poražavajući armiju Zin. Kako skupljate duše tako će se puniti merač na ekranu. Kada se napuni moći ćete da pozovete Gima, što tako se prazni kako ga koristite, što će onemogućiti preterano oslanjanje na ovog više nego korisnog pomoćnika. Usput ćete nalaziti i novčiće smrti. Svaki put kada umrete Gim će vas vraćati u život za cenu jednog novčića.

Ako umrete a nemate više novčića smrti počinjete taj nivo ispočetka. Na kraju svakog nivoa čekaće vas neki boss koji će vam zadati dosta muke pre nego što ga porazite i nastavite dalje.

An macije su impresivne, koliko u introju

**"KAO NI PROŠLI DEO, NI OVAJ NASTAVAK IGRE NIJE NI MALO LAK. ČESTO ĆE VAM SE DESITI DA UMRETE. VIŠE NE POSTOJI NEOGRANIČEN BROJ NASTAVAKA, ALI IGRU MOŽETE SAČUVATI U SVAKOM TRENUTKU."**

toliko i u samoj igri. Grafika je dosta unapređena od prošlog dela. Sve od drveća u pozadini pa do zastrašujuće



Umjet kraljica

armije Zin je jako dobro dizajnirano i animirano. Sam mode Maxima ima više detalja i bolje je animiran. Kao i Maximo i Gim je jako detaljan. Svaki od nivoa je lepo dekorisan, pa ćete na jednom nivou primetiti svilce i lišće na vetru a negde čak i vodenicu. Shiroki igra podseća na srednji vek baš kao i Ghost 'N Goblins. Postoji i dosta specijalnih efekata koji će ulepšati samu atmosferu, koja je predstavljena na neki horor način.



Muzika u igri nije loša i uklapa se uz igru, ali ne dostiže ono što je postignuto sa grafikom i ostalom igrom. Kako će se nekima dopasti, tako drugima neće.

Zvučni efekti kao što su udarci mača i otvaranja vrata i kovečega su sasvim dobro odrađeni. Na početku igre dočekate vas samo tišina, ali kako prelazite igru i napetost raste sve više i više ćete čuti pamen vatre kako diže tenziju ili možda krike građana koji bespomoćno beže i zovu u pomoć.

Maximo vs Army of Zin je definitivno vredan nastavak prošlogodišnje igre. Njegov old-school stil vam pruža jedinstveno iskustvo igranja kakvo se retko vidi u poslednje vreme. Stoga se nemojte čuditi ako uskoro najave još jedan nastavak ove odlične igre koju ne smete propustiti.

## IGROMER

Izdavač

Distributer

4.5

4.5

3.5

5

zvučnih efekata.

neće vam dopasti baš tako.

# BROKEN SWORD

## The Sleeping Dragon



"Posle dužeg perioda čekanja fanovi Broken Sword igara su dočekali novi nastavak"

Prve dve igre su izašle za PC i bile su izvršne Point & Click avanture, za to vreme veoma popularan žanr. Prva dva dela su zašla u razmaku od svega godinu dana a evo za treći nastavak smo morali poprilično da se naćakamo. Broken Sword senjal je krasna prelepa i učno crtana grafika, zanimljiva priča i veoma kreativne ogučke završame. Oba su veoma dobro prošla na tržištu tako da je čudno što su autori ovoliko čekali da izbace nastavak. Danas se Point & Click tip avantura smatra prevazdenim tako da je novi nastavak punokrvna 3D avantura. Igre kao što su Grim Fandango i zadnji nastavak Secret of The Monkey Island su bile prve koje su uvele 3D izvođenje u žanr avantura. Iako će mnogi protestovati zbog ovakvog načina izvođenja autori su rekli da je ovo bila neizbežna promena koja će samo poboljšati ovaj žanr i pored novog 3D okruženja. The Sleeping Dragon je zadržao stari duh prethodnih igara tako da će predstavljati pravo uživanje za stare fanove, ali i za nove igrače koji će to tek postati.



Prvi put u igri igrači mogu igrati lošu ulogu u igrama

ludi Australijanac Henri (Harry). Henja je Džordž u najamno kao pilota, jer se Džordž uputio u Kongo da bi razgovarao sa naučnikom koji je otkrio mašinu koja može da proizvodi neograničenu energiju, ali avion upada u oluju i pada u džunglu. Na njegovu sreću bili su veoma blizu cilja. Na drugoj strani Nico je kontaktirao mladi hakler koji je otkrio nešto od čega zavisi sudbina sveta.

**"NA SVU SREĆU PRIČA JE NA NIVOU PRETHODNIKA ŠTO U PREVODU ZNAČI ODLIČNA. SAMA PRIČA SE DONEKLE NASTAVLJA NA PRVA DVA DELA, TAKO DA U GLAVNOM MENIU PRI POČETKA IGRE NOVI, ALI I STARI IGRAČI MOGU DA PROČITAJU UKRATKO PREPRIČANA DEŠAVANJA IZ PRVE DVE IGRE."**

Pošto je ovo avantura priča mora biti dobra jer u suprotnom igrači neće biti motivisani da je igraju. Na svu sreću priča je na nivou prethodnika što u prevodu znači odlična. Sama priča se donekle nastavlja na prva dva dela, tako da u glavnom meniju pre početka igre novi, ali i stari igrači mogu da pročitaju kratko prepričana dešavanja iz prve dve igre. Svaka čast autorima na ovom dodatku. Priča se odmotava preko velikog broja cut scena i dijaloga u igri. Inače same cut scene su odlično režirane tako da ih je pravo zadovoljstvo gledati, ali tu se sakrila prva mana, a to je nemogućnost prekidanja tih scena što nekada zna da predstavlja problem. Sama priča prati dva lika koje ćete lako prepoznati kao ste igrači barem jedan od prava dva dela. To su Amerikanac advokat za patente George Stobbard i Francuska novinarka i George-ova simpatija Nico. Igra počinje u malom avionu u kome se nalazi Džordž

višnje, ali na njeno iznenađenje hakera je zatekla mrtvog. U igri ćete voditi Džordža i Nico i pratiš dve različite priče dok ih sudbina ponovo ne dovede jedno do drugoga. Priča je stvarno zanimljiva i kreativna, i nikada ne postaje predvidljiva zbog neočekivanih obrta koji se često dešavaju. Sve u svemu glavni motiv koji će vas terati da ovu igru završite je baš sama priča.

Da bi u potpunosti uživali u priči samo granje mora biti jednako zabavno, ni u ovom segmentu novi Broken Sword nije zakazao. Upravljački sistem je originalan veoma lak za korišćenje. Preko leve analognog palice se krećete, rotiranje kamere ne postoj što je mala zamerka. Ali kamere u igri su dobro postavljene tako da ćete retko kukati za ovom mogućnošću. Na R1 se šunjate, a na R2 brčite. Iks, krug, kocka trougao su akcioni tasten. U desnom donjem uglu tokom cele igre su konture ovih

tastera i kada ste ispred nekog interaktivnog objekta u tom uglu će vam biti prikazano koja je njihova trenutna uloga. Na primer ispred ste čoveka, na mestu ikse će biti crtež usta (započni dialog), a na mestu kocke crtež oka (inspekcija osobe/predmeta). Ovakav sistem savršeno funkcioniše, tako da sa kontrolama nikada nećete imati problema. Inače u inventar izlazite pritiskom na Select, kada ste u inventaru možete da ispitate sve predmete i da ih kombinujete. Ako je to moguće. Na samom početku ćete neprimetno imati mali tutorial jer će od vas biti zahtevano da isprobate sve mogućnosti kontrolnog sistema da bi rešili prostu zagonetku. Kada prčate sa likovima u levom donjem uglu će se pojaviti sličice tema o kojima možete da prčate, samo odmah da vas upozorim da je redosled tema o kojima prčate sa nekom likom nekada veoma bitan.



Igra je puna čudnih naprava

Zagonetke su raznovrsne, mada se ipak u većini baziraju na standardnom sistemu: nadi odgovarajuć predmet i iskoristi ga na odgovarajućem mestu. Ovaj tip zagonetki je veoma dobro osmišljen jer su skoro uvek veoma logične sve što treba da uradite da bi ih rešili je da dobro pogledate okolinu predmete koje imate i sve će se samo reći. Svaka čast autorima na ovome, jer dosta igara ovog žanra pab baš od nelogičnosti problema koji se nalaze pred igračem. Drugi tip zagonetki jesu one koje se rešavaju razgovorom, da bi došli do rešenja morate naznačiti priču sa više likova pažljivo birajući teme razgovora i ovdje je sve kranje logično tako da nećete imati





kuću. Igra je puna ovakvih zagonetki koje se rešavaju udruženim snagama. Sama igra je dosta dugačka, posebice velika broj lokacija i pričaši sa masom stvarno zanimljivih likova. Ako ste novi u ovom žanru trebate vam barem 30-tak sati da je završite, a ako ste iskusni avanturista 20-tak sati će za vas biti dosta. Na kraju samo da napomenem da su učitavanja malo duža i češća nego što bi bilo poželjno, na ovome im malo bliži porođeni

Moram priznati da sam mislio da ova igra neće izgledati dobro, jer su ipak autori bili fokusirani na priču i zagonetke, ali sam se prevano. Revolution studio je razvio novi endžin koji izgleda stvarno odlično. Igra je prepuna svetlih opuštajućih boja koje stvaraju kraljevu specifičnu atmosferu. Sa

"ZAGONETKE SU RAZNOVRSNE, MADA SE IPAK U VEĆINI BAZIRAJU NA STANDARDNOM SISTEMU NAĐI ODGOVARAJUĆ PREDMET I ISKORISTI GA NA ODGOVARAJUĆEM MESTU. OVAJ TIP ZAGONETKI JE VEOMA DOBRO OSMIŠLJEN JER SU SKORO UVEK VEOMA LOGIČNE"

ovde će biti dosta skakanja penjanja i puzanja. Dok budete igrali ove delove imaćete osećaj kao da igrate platformu ali bez nervirajućeg padanja u provolaje, jer se skok izvodi automatski tako da nema dosadnih ponavljanja. U samoj igri nema ubijanja neprijatelja ali ipak možete da poginete. Tako često se dešava da upadnete u neku po vaš život opštu situaciju. Na primer u kuhinji ste i pucali na vas, tada imate sekundne-dve da uzmete tiganj i zaštitite se. Ako ovo ne uradite poginućete, ali nema čega da se bojite jer će vas igrati vratiti samo malo u nazad tako da ako pogrešite niste stigli da odreagujete na vreme. Drugi put ćete sigurno uspeti. Ove scene su dobro komponovane u igru tako da se neće dešavati da zadremate. Kao što sam ranije pomenuo na početku ćete kontrolisati Džordža. Niko odvojen, jer se nalaze na različitim lokacijama. Ali od tačke kada se sretnu glavni lik postaje Džordž, a Nikko se pojavljuje kao objekat u inventaru. Tek tada igra prikazuje svoje prave kvalitete, jer ćete zagonetno rešavati pametnom upotrebom oba lika. Na primer treba da se ušumate u neku kuću, dolezite do stražara i iskoristite Niko da flertuje sa njim, dok u odelo iza ćokala i provalite.

čisto tehničke strane igra je dobro urađena. modeli su sastavljeni iz dovoljnog broja poligona i veoma dobro su animirani. pogotovo se odvajaju animacija lica tokom govora. Teksture u igri su veoma lepe, i još su u dobre rezolucije. Igra je u visokoj rezoluciji, tako da izgleda veoma otkro. Same lokacije izgledaju baš onako kako treba, džungle na primer izgledaju stvarno neopisivo. Svetlosni efekti su takođe odlični. likovi imaju stvarno uverljive senke koje se prikazuju u realnom vremenu. Specijalnih efekata ima malo ali su dobro urađeni. Sve u svemu grafika bi bila perfektna da igra



nema problema sa frame rate-om, dosta često se dešava da igra secne što zna da smeta. Pored seckanja u igri su prisutni i grafički bugovi znaju da se pojavljuju čudni artefakti na teksturama. Sve ovo je dosta retko, ali ipak primetno. Zvučnih efekata nema mnogo, oni što su tu odrađeni su korektno. Glasovi su odlični, glumci koji su korišćeni su davali glasove likovima u prva dva dela. Moramo im priznati da su svojski odrađili posao. Ali nekada se dešava da likovi ne izgovore do kraja jednu rečenicu, a da započnu drugu. Muzika je tu uglavnom prisutna u pozadini, jedino se pojačava u akcionim scenama kada vas upozorava na opasnost. Ima je dosta i uvek se uklapa u lokaciju na kojoj se nalazite.

[illegible]

Šta reći za kraj osim da igra nije razočarala, uspela je da rekreira specifičnu atmosferu prethodnih delova tako da će se starijim fanovima sigurno svideti. Ali svojom lepom grafikom, dobrom sinhronizacijom i stvarno odličnim zagonetkama privući će sigurno i veliki broj novih fanova, koji će posle ove igre sa nestrpljenjem iščekivati sledeć deo sage Broken Sword.

## IGRÒMÈR

Izdavač THO

Developer REVOLUTION

**45** Dobro jutro, odlična jutrošnja atmosfera. Nove stvari i odlična volja. Sve je na sečetu. [www.45magazin.hr](http://www.45magazin.hr)

4.5

**KONTROLA** Informativni i posredni kontrolni sistem,  
45 koji omogućava kontinuirano praćenje  
poslovanja poduzeća u skladu s planom.

**ZABAVNOST**  
**4.5**

## RATCHET AND CLANK GOING COMMANDO



Prošle godine je izašla igra pod nazivom Ratchet and Clank iz studio Insomniac koji su publici bili poznati po sasvim prosečnom serijalu Spyro platformskih igara. Za razliku od Spyro igara ljudi iz Insomniac-a su napravili stvarno igru zapanjujućeg kvaliteta koja je oduševila svakoga ko ju je igrao. Igra naravno nije bila bez mana, ali je ipak ostala zapamćena kao jedna od najboljih platformi za PS2. Ove godine je Insomniac izbacio nastavak. Naravno prva pomisao je da su developeri nastavak izbacili čisto da pokažu pare bez nekog većeg uloženoog truda. Svako ko je ovo pomislio se prevanilo, jer Ratchet and Clank Going Commando je stvarno jedna od retkih igara za koju se može reći da je



Moćno bi nekada se opirali na ove moćne turbo motore, moram paziti

bez mana. Sitnice iz prvog dela kao što je veštačko produživanje igre teranjem igrača da se vraća na prethodne nivoe i preterana laganost u spravljenju. Naravno nije to sve uočeno je toliko novih stvari da ih je stvarno teško sve nabrojati.

Priča nije bila od jačih strana prvog dela, isti slučaj je i sa drugim. Daleko od toga da je priča loša, ali ona jednostavno nije preterano interesantna pošto je tu čisto da povezuje nivoe i da nasmeje igrača. U prvu su vešto integrisane žale koje su stvarno smešne što nije slučaj sa svim igrama. Priča je prikazana u in-game sekvencama, kojih ima dosta i nikada nisu opterećujuće za igrača. Sama priča počinje intervjuom sa našim junacima Ratchet-om i Clank-om. Oni se žale kako sada kada je svet spašen nemaju šta da rade, ali ta dosada nije dugo trajala jer ih je Abercrombie Fitzwidge predsjednik Megacorp-a teleportovao u svoj brod da im ponudi novu herojsku misiju.

Misija je spašavanje ukradenog eksperimenta na kome je radio Megacorp. Ratchet naravno prihvata, ali pre nego što je krenuo u akciju doktor Fitzwidge ga šalje na trening. Posle njega Ratchet dobija titulu komandosa, iz toga potiče i sam naziv igre. Tokom igre Ratchet i Clank će sretati mnogo zanimljivih i duhovitih likova koji će razlažinjati priču. Negde pošte trećine igre će se čak i desiti veliki okret u priču. Iako je sama priča prilagođena mlađoj publici i stanje će uživati, pred svega zbog otkačenog dizajna likova i odličnih šala.

**"ORUŽJA SU JEDNA OD STVARI KOJE OVU IGROU ČINE TAKO PROKLETO DOBROM. SVAKO ORUŽJE SADA MOŽE DA SE NADOGRADI U SVOJU POBOLJŠANU VERZIJU. KADA UBIJATE NEPRIJATELJE VAŠE ORUŽJE SKUPLJA ENERGIJU I KADA SE SKALA POPUNI ORUŽJE ĆE SE TRANSFORMISATI U SVOJU JAČU VERZIJU."**

Glavna prednost prvog dela je bila odlična igrivost. U drugom je ona samo poboljšana tako da ako bih je morao opisati u jednoj reči rekao bih savršenstvo. Krenimo redom. Prvi deo je bio skoro čista platforma, ali su zato u drugi deo developeri ubacili i RPG elemente. Pored toga pućaču i trikački segmenti su mnogo češći tako da se za ovu igru sa pravom može reći da je avantura.

Najveći deo igre provešćete igrajući kao Ratchet. Ratchet je veoma agilan lik koji može da izvodi veliki broj radnji i što je najbolje sve te radnje se izvode tako lako na gamepad u kontrole su veoma precizne i nikada se neće desiti da umrete zbog sporgog odziva komandi. Glavna valuta u igri su šrafovi i zavrtnji koji ostaju iza neprijatelja i uništenih predmeta. Ratchet kao glavno oružje koristi njegov vemi mehanički ključ. S njim Ratchet udara protivnike koji su uspeali da dopru do njega ali on može da pošlji i kao oružje za daljinu, ako ga bacite konstantni pogled iz prvog lica (1:1). Tokom igre nailazićete na dodatke koji ojačavaju napad vašeg vernog ključa. Iako je ključ stvarno elegantno oružje, tu su još čak 18 potpuno novih oružja. Dok su 5 iz prvog dela Oružja su jedna od stvari koje ovu igru čine tako prokletu dobrom. Svako oružje sada može da se nadogradi u svoju poboljšanu verziju. Kada ubijate neprijatelje vaše oružje skuplja energiju. Kada se skala popuni oružje će se transformisati u svoju

jaču verziju. Pored toga skupljanjem šrafova od plabne na specijalnim lokacijama će te moći svako oružje još dalje unapređivati. Oružja su veoma maštovita. U prvom delu se dešavalo da je neko oružje stvarno zanimljivo, ali krajnje nefunkcionalno. Ovoga nema u drugom delu. Jedno od meni najomiljenijih novih oružja je sačmarica koja brcne neprijatelje u roku od par sekundi. Moje drugo omiljeno je The Bouncer. To je top koji ispaljuje malu bombu koja se raspadne na 20-tak malih koje idu za neprijateljem, ovo izgleda odlično a uz to je i efikasno. Tu

su i veoma zanimljivi Lava top koji ispaljuje lavu koja pali neprijatelje. Tu su snaper, bombe koje kada se unaprede postaju male nuklearke itd. Nijedno oružje nije premoćno tako da ćete tokom igre redovno menjati oružja u zavisnosti od situacije. Neprijatelji sa kojim se borite. Munjice za oružja uvek ima dosta tako da ne puštate okvada ni za sekundu. Što se tiče nišanjenja uveden je strej koji je neizmerno konstan.



Punjenje, pauci su ozbiljni neprijatelji, šteta što nema likova u igri

Pored unapređivanja oružja RPG element je izražen u tome što ubijanjem neprijatelja Ratchet-ovo odelo skuplja energiju koja kada dođe do određenog nivoa pretvori se u dodatnu crticu energije. U prvom delu niste imali motivaciju da ubijate neprijatelje što su developeri uvideli i ispravili. Pored oružja Ratchet skuplja i razne godžetke koje su neophodne za uspešan prelazak većine logičkih problema. Jedan od interesantnijih



je top koji zaleđuje i odleđuje vodu. Na zged glupa stvar, ali tokom igre neizmerno korisna. Tu je i jedan geđet koji omogućava da popravljate elektroniku u igraču mini igru, veoma zabavno. Pored oruđa i geđeta tokom igre možete kupiti razne oklope za Ratcheta koji mu mogu dosta pomoći u gustom situacijama. Još jedna

**"PRIČA NJE BILA OD JAČIH STRANA PRVOG DELA, ISTI SLUČAJ JE I SA DRUGIM. DALEKO OD TOGA DA JE PRIČA LOŠA, ALI ONA JEDNOSTAVNO NJE PRETERANO INTERESANTNA POŠTO JE TU ČISTO DA POVEZUJE NIVEO I DA NASMEJE IGRAČA."**

stvar koju u igri možete da upređujete i menjate je brod kojim Ratchet i Clank putuju između planeta tih nivoa. Možete naravno da kupujete oruđa štitove za brod itd. ali možete i da menjate njegov izgled i da ga prilagodite vašem ukusu.

Pored Ratchet-a povremeno vodite Clank-a koji je mali robotić kojeg Ratchet nosi na leđima. Ali kada Ratchet-u zagusti Clank stupa u akciju. Pošto je on veoma ranjiv za njega sve rade drugi roboti kojima on upravlja preko male slatke svetleće antene koja mu je na vrhu glavičice. Broj komandi koje možete da izdajete sada je veći. Pored običnih robota, možete upravljati i robot ma-mostovima (kada nađete na rupu robot se izduži i pretvori u most) i velikim robotima koji mogu da dižu teške predmete. Nivoi sa Clank-om su jednako zanimljivi kao oni sa Ratchet-om. Tokom igre će te grabi čisto pucačke nivoe u svemiru, u tim nivoima možete da isprobate sve one dodatke koje ste ugradili na vaš brod. Pored tih pucačkih delova postoje trikački delovi gde se trkate na rebecnim letelicama. Ove trke su jako zabavne, na stazi možete

da sakupljate turbo i oruđa koja trku čine jako zanimljivom. Da bi kupili sva ta oruđa, dodatke i ko zna šta još treba vam gomila šrafova. A da bi njih zaradili za svaku od bih mini igara postoje tumin na kojima se mogu zaraditi veći keš svote šrafova.

Što se tiče samog dizajna nivoa on je stvarno odličan. Svaka planeta se dosta razlikuje po izgledu i strukturi. Svaka planeta ima mnogo prostora za istraživanje. Pošto je igra puna bonusa da bi ih sve našli morate detaljno istražiti svaki nivo što nije nimalo lak zadatak. Novina su nivoi koji se dešavaju na asteroidima koji su jako mali tako da ih možete po prečniku za čas pretrčati. Teško je to opisati rečima, ali uživo stvarno super izgleda. Nivoi nikada ne postaju repetitivni što je stvarno teško izvesti. Inače nivoa ima 20. Sami naprijatelji su u početku jako laki, ali kako igra odmiče imaju sve jača oruđa ali su i sve pametniji. Počinju da se koriste i za

perfektno pogotovo lica. I sve je to radilo savršeno glatko u 60 FPS. Jedina mana su bile malo lošije teksture. U drugom delu sve je još detaljnije, veće i sa boljim teksturama i to opet glatko u 60 FPS. Samo treba da vidite kako to izgleda kada vas napadne gomila naprijatelja koji pucaju. Tada će ceo ekran da vrvi od eksplozija uništenih predmeta i specijalnih efekata. Animacija likova je fenomenalna. Naprijatelji su ponekad toliko zanimljivi za gledanje da ih je grehota ubiti. Lica likova imaju po men



I'm a big mean robot and I'm gonna kill you stupid kitty

na bolju animaciju ikada. Nivoi su ogromni i prepuni detalja (brodovi lete unaokolo, ptice lete, životinje skakuću, naprijatelji se šetkaju...) i sve to možete da vidite bez obzira koliko daleko od igrača bilo. Samo treba uzeti snapper i zumirati i videćete koliko je sve to detaljno i živo. Stvarno što se grafike tiče nemam zamerki. Što se zvuka tiče on je korektan - ništa posebno. Muzika je lagana i opuštajuća. Nikada ne ide na živce što je jako bitno, ako dugo planirate da igrate neku igru. Glasovi su odlični - vidi se da su tačnije čuje se da su profesionalci radili posao. Sami komentari likova su jako duhoviti i predstavljaju jedan veliki plus ovog igr.

Nadam se da sam uspeo da iskažem sve dobre i loše strane ove igre. Ispakajte koje loše strane? Ova igra je jedna od retkih koja je bez nekih jako uočljivih mana. Stoga je preporučujem svima ne samo ljubiteljima platformi. Nadam se da će Insomniac nastaviti da izdaje ovako dobre igre i u budućnost.

objekata, da napadaju u grupama itd. Sve u svemu igranje ove igre je kao jedenje čokolade tako slatko i uvek možete još malčice. Sama igra je poprilično duga oko 20-tak sati da je predete, ali da otključate sve bonuse (koju su jako cool) treba vam bar još dva puta toliko.



Prvi deo je bio grafički stvarno impresivna igra ogromni nivoi sastavljeni iz ogromnog broja poligona i bez ikakvog pop-up-a tj. čeli nivoi su bili vidljivi. Sami likovi prelepo izmodelovani, a animirani

## IGROMER

Izdavač: SCEA

Dizajner: INSOMNIAC

KONTROLA:

5

5

4.5

već je odlična.

5

Igrajte dok je nepredete do kraja.

## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



"Legacy of Kain serijal je verovatno svima poznat. Svako od vas je odigrao barem jedan deo ove grandiozne sage o vampirima koju za nas već dugi niz godina priprema studio Crystal Dynamics."

**D** o sada su izašla četiri dela u dva je glavni akter bio moćni vampir Kain, dok je u druga dva glavni akter bio Raziel koji je bio proteran u podzemni svet od strane Kain-a. Ova dva lika se veoma razlikuju ne samo po moćima nego i po pozadinskoj priči, svako ima

igračima objasne neke bitne delove priče. Tako da mogu da se prepuste u potpunosti uživanju, a ne da budu zbunjeni dešavanjima u igri.

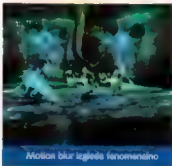
Pored stvarno odličnog gameplay-a ovaj serijal je poznat baš po izvanrednoj

gameplay je drugi razlog. Jednostavno ima nešto veoma primamljivog u vođenju tako moćnih likova kao što su Raziel i Kain. Kao što sam već napomenuo u

**"DO OVOG NASTAVKA PRIČA JE POSTAJALA SVE ZANIMLJIVIA I OPSIRNIA, ALI NA SVAKU ODGOVORENU MISTERIJU IGRAČIMA SU BILE OTKRIVENE NOVE. BAŠ ZBOG OVOGA SU FANOV SERIJALA MNOGO OČEKIVALI OD DEFINCE-A, I NEĆE SE RAZOČARATI JER ĆE U OVOM DELU BITI NAPOKON RAZREŠENE MNOGHE STVARI VEZANE ZA PRIČU."**

svoj razlog zašto se bori. Ovaj peti nastavak vam napokon daje kontrolu nad oba lika, tako da ćete naizmenično kontrolisati Kaina i Raziel. Svet u kojem se dešava radnja ovog serijala nastanjuju tri rase koje se bore za prevlast. To su vampiri, ljudi i hideni. Do ovog nastavka priča je postala a sve zanimljivija i opširnija, ali na svaku odgovorenu misteriju igračima su bile otkrivene nove. Baš zbog ovoga su fanovi serijala mnogo očekivali od Defiance-a, i neće se razočarati jer će u ovom delu biti napokon razrešene mnoge stvari vezane za priču. Napokon ćete biti u prilici da saznate šta se tu zapravo dešava i zašto. U ovoj igri će najviše uživati ljudi koji su prešli prethodne delove i koji su upoznati sa likovima i samim svetom, ali ljudi iz Crystal Dynamics-a su se potrudili da preko raznih tekstova i bonus animacija novim

priči koja je toliko detaljna da bi se komotno mogla napisati knjiga inspirisana



Motion blur izgleda fenomenalno

dešavanjima iz ove igre. Priča je prezentovana preko velikog broja izvrsnih cut scena i preko dosta monologa glavnih likova, plus tokom igre ćete nailaziti na dokumente koji će vam objasniti još po koju sitnicu. Fanovi serijala će zagarantovano uživati jer će igrajući ovu igru konačno saznati detalje o odnosu Moebius-a i Elder God-a, takođe sam odnos između Kaina i Raziel. Raziel će biti detaljnije prikazan. O samoj priči nebi više govorio jer bi vam samo uskratio uživanje u njoj. Plus da bi se priča samo ukratko prepričala trebale bi strane i strane, što dovoljno govori o njenom kvalitetu.

Iako je priča odlična ona nije jedini razlog zašto je ovaj serijal tako popularan,



Telekinetične moći su cool

ovom delu ćete naizmenično voditi njih dvojicu. Kontrola u igri su veoma proste i efektivne, uvek ćete lako uraditi ono što hoćete. Razlika u kontroli između Raziel i Kaina ne postoji tako da ne morate dva puta da se navikavate na raspored akcija. Što se tiče kamere koja je veoma bitna u igrama iz trećeg i četvrtog dela, ona je odrađena sasvim solidno. Nedostaje mogućnost rotacije kamere jedino sa



Pravim Raziel napredovanje u željenom pravcu

desnom analognom palicom možete da pogled pomenute u željenom pravcu, ali to jednostavno nije to. Zbog nedostatka slobodne rotacije jako često će se dešavati da se borite sa neprijateljima koje ne



Raziel i Soul Reaver su nerazdvojni



vidito, što može biti jako problematično pogotovo u kasnijim stadijima igre kada vas napadaju jaki protivnici. U većini ovakvih igara ako se neki objekat nađe ispred vas on postaje transparentan, nažalost ovdje to nije slučaj. Šteta je što je ovako dobra igra morala da ima ovakve probleme koji se mogu lako rešiti, pogledajte samo Devil May Cry. Iako se kontrole ne razlikuju između Raziel i Kaina, po moćima načinu igranja se ta dva lika poprilično razlikuju. Kain je više



Kain isisava krv jadine devojke

okrenut akcij i borbama sa minimumom logičkih i platformskih problema, dok je Raziel sušta suprotnost, kod njega prevladavaju problemi ogičke prirode dok su borbe mnogo ređe. Kod Raziel je još specifično to što on može da prelazi u spiritualni svet u kome može da prolazi kroz neke objekte, a i da dosegne neke platforme koje u fizičkom svetu nije mogao. Što se borbi tiče one su veoma dobro odrađene, i Raziel i Kain slično iskustvo boreći se. Kada dosegnu određeni nivo dobijaju nove poteze koji su veoma korisni protiv jačih neprijatelja. Pored iskustva oba lika skupljaju dve

vrste talismana, jedna vrsta povećava zdravlje, a druga manu Raziel zdravlje obnavlja usisavanjem duša ubijenih neprijatelja, dok Kain to obavlja na stani prov-

**"IAKO JE PRIČA ODLIČNA ONA NIJE JEDINI RAZLOG ZAŠTO JE OVAJ SERIJAL TAKO POPULARAN, GAMEPLAY JE DRUGI RAZLOG. JEDNOSTAVNO IMA NEŠTO VEOMA PRIMAMLJIVO U VOĐENJU TAKO MOĆNIH LIKOVA KAO ŠTO SU RAZIEL I KAIN."**

erenti način isisavanja krvi iz neprijatelja. Oba lika koriste Reaver moćni mač (iako izgleda da ga obojica koriste u isto vreme, to je varka jer se priče ova dva lika dešavaju u različitom vremenskom periodu), sakupljanjem runa Reaver dobija nove moći, devet za Raziel i šest za Kaina. Inače oba lika mogu da usporavaju pad, Raziel svojim krlima a Kain svojim pištolom. Kain se takođe izdvaja sa mogućnošću super skoka sa kojim može da preskače velike razdaljine, ali nažalost samo za to unapred određenim mestima. Još jedna razlika između njih je i ta što Raziel može da pliva u vodi, a Kain ako



Raziel se sprema za napad

dode u kontakt sa vodom umire na mestu. Najveća novina u borbenom sistemu je uvođenje telekinetičkih moći. Oba lika mogu da ih koriste i njihovo korišćenje troši manu koja se vremenom sama obnavlja. Ove telekinetičke moći su stvarno zanimljiv dodatak. Neki će verovatno pomisliti da su one tu čisto onako i da nemaju neku upotrebnost, ali će se prevariti. Tokom cele igre ćete ih



Raziel je opkoljen sa svih strana

koristiti i nikada vam neće dosaditi. One se koriste na više načina, prvo neprijatelje možete podići u vazduh i raditi sa njima

šta hoćete. Možete da ih bacate po sobi, da ih bacite u provalju, da ih nabacate sebi na udarac mačem i po meni najinteresantnija mogućnost je da ih nabadate na razne sličke koji se nalaze po zidovima.



Raziel može da pliva u vodi i na razne sličke koji se nalaze po zidovima

Pored veoma važne uloge u borbama telekinetičke moć se koriste i za aktiviranje raznih prekladača ili za uništavanje udaljenih objekata. Inače u igri ne postoji blok što vam neće smetati jer ova lika poseduju veoma dobro rešeno izbegavanje udaraca. Kain se pretvori u magla i promeni lokaciju, dok se Raziel kotla u svim pravcima. U igri postoji još jedan problem koji smanjuje igrivost, a to je loša



PlayStation 2

detekcija kolizije između objekata. Previše često će se dešavati da neprijatelji propadaju u pod, da se zagriju u predmetima, da im se vide ruke kroz zid itd. Nažao što ovo nije vezano samo za neprijatelje, nekada će se dešavati da i vaš lik prođe kroz čvrst objekat i padne u provalju. Još jedan problem je auto-lock system, koji usmerava vaše napade na najbližeg neprijatelja. Ovaj sistem savršeno funkcioniše u većem delu igre, ali će se dešavati da neprijatelja ne vidite i, da je za zida, a da se lockujete na njega što dovodi do prob-



Kain secka neprijatelja

lemačinskih situacija. Inače igra je poprilično linearna što nije neki problem, jer je teško napraviti nelinearnu igru koja ima ovako dobru priču. Sama igra je sasvim



Ready for slam dunk

dovoljno dugačka, znači nećete je završiti za jedno poslepodne, a neće vam ni dosaditi svojom ogromnom dužinom.

Grafika u ovoj igri je stvarno predivna,



jedna od boljih na PS2 konzoli. Likovi bitniji za priču su detaljno modelovani i stvarno odlično animirani. Teksture korišćene na likovima i okruženjima su jako detaljne i odlično dizajnirane. Okruženja izgledaju odlično bilo da je to srednjovekovni zamak ili mračni podzemni svet. Osvetljenje u igri je savršeno i

**"GRAFIKA U OVOJ IGRI JE STVARNO PREDIVNA, JEDNA OD BOLJIH NA PS2 KONZOLI. LIKOVI BITNIJI ZA PRIČU SU DETALJNO MODELOVANI I STVARNO ODLIČNO ANIMIRANI."**

jako doprinosi atmosferi. Takođe su specijalni efekti veoma dobro urađeni. Igra izgleda oštro što je još bitnije skoro



Nije volje se sprema za Kaina

najbolje odrađenih sinhronizacija. Kada muzika je onako prava atmosferska de u pozadini i čini se da je nema, ali je ona ipak tu. Jedino u borbi malo ubrza. Sve u svemu tehnički je igra odrađena stvarno dobro. Vidi se da Crystal Dynamics vrlo dobro poznaje PS2 hardver.

Šta reći na kraju osim da ako ste fan Legacy of Kain serija odmah uzmete igru, a ako niste pozajmite igru od nekog drugog i overite je. Poprilično su velike šanse da ćete i vi postati jedan od vernih fanova Crystal Dynamics-ovog remek dela. Jeste da ovaj nastavak nije savršen, ali celokupan utisak je krajnje pozitivan.

IGROMETR

Izdavač: EIDOS

Developer: CRYSTAL DYNAMICS

bonus

4.5

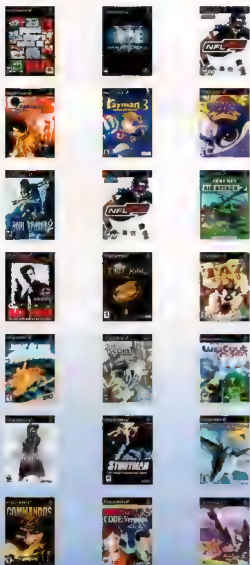
4

4

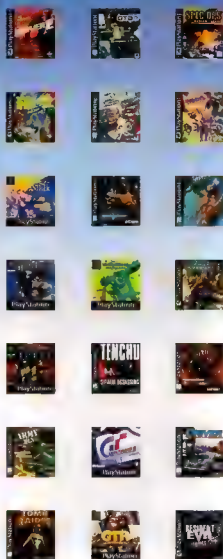
4.5

# ORIGINALNE IGRE

## PlayStation®2



**2.000 din!**



**PSone™**

**1.200 din!**



Beograd - Gospodara /ućića 160, tel: 011/ 2 421 855, 30 86 916, 30 86 917  
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 605

Posetite naš sajt i porucite naše proizvode preko interneta [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu)

# SPAWN: ARMAGEDDON



**P**redpostavljam da su svi čuli za mračnog heroja Todd McFarlane-a pod imenom Spawn. Spawn je anti-hero koji nikada nije u potpunosti ni na strani zla, ali ni na strani dobra. On čini ono što on hoće i on ne mari ni za koga, jedina osoba koju voli je njegova bivša žena. Zašto biva, zato što je Spawn mrtav - izgoreo je u požaru. Gospodar pakla ga je izabrao da bude njegov vojskovođa u borbi protiv Raja. Spawn je odbio i pobjegao u ljudski svet, tamo provodi dane posmatrajući i štiteći

krasi odlična mračna atmosfera. Ne kažem da je priča u ovoj igri loša, nego da je mogla biti bolja. Plus u samoj igri je malo vremena posvećeno ispričavanju ionako prosečne priče, tako da je ovo malo veća zamerka. Animacije su jako retke, ali kada nadete na neku izgledaju fenomenalno. Cut-scene u endtintu igre su malo češće, ali opet i njih ima nedovoljno. Priča počinje tako što Spawn primećuje čudnu eksploziju u gradu. Ispostavilo se da je on jedini koji je mogao da je vidi, ona je označila da je prolaz

Cry igre, što naravno ne predstavlja ništa loše, ako se ta pozajmica odrad- stručno ne previše očigledno igra je tipična arkadna avantura. Spawn se kreće razni lokacijama ubijajući horde neprijatelja raznovrsnim arsenalom i skakuće sa platforme na plat-

**"SPAWN SE KREĆE RAZNIM LOKACIJAMA UBIJAJUĆI HORDE NEPRIJATELJA RAZNOVRSNIM ARSENALOM I SKAKUĆE SA PLATFORME NA PLATFORMU UZ TO SKUPLJAJUĆI RAZNE DODATKE. PROST SISTEM KOJI FUNKCIONIŠE."**

svoju ženu i malog sina. Pored toga on se bori protiv svakoga ko mu stane na put. U istoj stripa bilo je nekoliko adaptacija u obliku video igara, većina tih igara su bile



Ah kako je Spawn cool

između pakla i zemlje otvoren. Na svakom koraku počinju da se pojavljuju demoni. Spawn odmah donosi odluku da će saznati šta se dešava i da će sve demone vratiti tamo gde pripadaju, u pakao. Kasnije se u priču upliću i snage raja koje su videle da su stvan izmakle kontroli i odlučuju da je jedino rešenje ubiti celo čovečanstvo i izabrane preseliti u raj. Zbog ovoga se Spawn tokom igre bori protiv obe strane. Iako sam već rekao da je priča prosečna i da joj nije posvećeno dovoljno pažnje, na kraju ona

**"PRIČA POČINJE TAKO ŠTO SPAWN PRIMEĆUJE ČUDNU EKSPLOZIJU U GRADU. ISPOSTAVILO SE DA JE ON JEDINI KOJI JE MOGAO DA JE VIDI, ONA JE OZNAČILA DA JE PROLAZ IZMEĐU PAKLA I ZEMLJE OTVOREN."**

prosečne skrolujuće tuče. Te igre su uvek bile poprilično loše tako da su ih ljudi uglavnom preskakali. Ali ovaj put stvan stoji malo bolje. Posla se prihvati japanski gigant Namco. Developer Point of View su odradili dobar posao pokrivali su neke ideje iz Capcom-ovog hita Devil May Cry, ali smo na kraju ipak dobili najbolju Spawn igru ikada izdanu. Kada se ova igra pogleda kao samo regularna igra, a ne kao adaptacija poznatog junaka iz stripa ona je sasvim prosečna. Ali ipak svako ko je nekada pozeleo da oseći kako je to biti Spawn će odigrati ovu igru.

Priči u igri developeri nisu posvetili mnogo pažnje što je stvarno sramota, jer je strip poznat po dobroj priči zbog koje ga

ipak obavlja svoj posao. A to je da povezuje svu bezumnju akciju i šetnju Spawn-a kroz grad.

Kao što sam ranije napomenuo developeri su mnoge ideje pozajmili iz Devil May



He is a real, mean, killing machine

automatskih pištolja do rotirajućeg topa, bacača raketa i raznih eksperimentalnih oružja. Sva ova oružja mogu da se unapreduju baš kao u Devil May Cry-u između svake misije imate priliku da poboljšate karakteristike nekog oružja u zamenu za neke plave kugle koje ostaju iza ubijenih neprijatelja. Poboljšanja su uglavnom veći šaržeri i veća šteta. Koriscenje svih tih oružja predstavlja pravo uživanje.

Pored oružja Spawn poseduje i svoje urođene demonske moći. One mu omogućavaju brže kretanje smanjivanje primljene štete, ispaljivanje energetskih kugli itd. Ove moći su jako korisne u nekim situacijama. Za njihovo korišćenje se koristi specijalna skala koja se opet popunjava kuglama koje ostaju iza neprijatelja. Jedina



mana ovog dela igre je što se same moći ne mogu unapređivati, tako da im se smanjuje

## "PORED MUNICIJE I RAZNOBOJNIH KUGLI SPAWN NA SVOM PUTU SKUPLJA I STRIPOVE KOJI KASNIJE OTKLUČAVAJU RAZNE BONUS."

upotrebna vrednost u kasnijim delovima igre. Pored municije i raznobojnih kugli Spawn na svom putu skuplja i stripove koji kasnije otključavaju razne bonuse. Sam gameplay je krajnje prost, ubi gomilu neprijatelja i skakući malo, opet ubi hordu neprijatelja i tako do samog kraja. Ovo nekada zna biti malo dosadno, ali ipak nije baš tako strašno. Raznovrsnost neprijatelja, lokacija i oružja malo umanjuju tu jednoličnost samog načina igranja. Igra počinje laganim tempom, ali negde na sredini igre težina



Spawn okreni se, i upotrebi tu sačmaricu

znatno skakače što opet predstavlja problem. Težina raste zbog povećanja broja neprijatelja, a smanjenja broja predmeta koji vraćaju energiju. Odmah ovde da navedem još jednu manu. Ali neprijatelji su užasni, tako da težina raste isključivo zbog manopre navedenih razloga. Inače sam proces elimi-

nacije neprijatelja je veoma prost, od akciovih dugmad tu je jedno za napad sekrom i jedno za napad daljinskim oružjem. Postoje tu neki kombo udarci, ali oni se izvođe automatski što nema nikakve draži tako da i sama borba postaje repetitivna posle par sati igranja. Ali su zato neprijatelji raznoliki, podeljeni su u tri kategorije ljudi, vojske pakla i vojske raja. Neprijatelja ima dosta i razlikuju se, sva im ima neku manu i neku prednost, ne možete ih sve ubiti baš na isti način. Opet jedna stvar uzeta iz DMC je enciklopedija neprijatelja. U njoj vam se pojavljuju podaci o manama i napadima neprijatelja. Da bi dobili te informacije morate ubiti određeni broj neprijatel-

ja. Ovo je poprilično korisna opcija što se bče kamere uglavnom je situacija pregledna, ali nekada kamera zna da se zaglavi i da vam prikazuje zid umesto borbe, ovo zna jako da iznervira. U igri ima 15 nivoa koji se protežu od gradskih ulica do samog pakla. Inače nivoi su podeljeni na pod-nivoa tako da će vam se učiniti da ih ima mnogo više nego što ih ima zapravo. Da bi završili igru treba vam oko 6-8 sati igranja, što je malo. Ali da bi dobili 100% rejting igru morate preći na sve tri ponuđene težine kada to uradite dobićete nagradu za trud.

Grafički je ova igra poprilično dobro urađena. Odmah se izdvaja dizajn neprijatelja i okoline jer je glavni kvalitet stripa pored priče turoban dizajn. Development su tu mračnu atmosferu preneli veoma uspešno. Sa čisto tehničke strane igra ima par cool efekata. Jedan efekat koji je stvarno impresivan je svetljenje objekata. Na primer lava

## "OKRUŽENJA IZGLEDAJU SASVIM PROSEČNO, ALI SU BAREM RAZNOLIKA, IPAK NEKI NIVO KAO NA PRIMER PAKAO IZGLEDAJU STVARNO ODLIČNO."

koja se pojavljuje u igri emituje svetlost što je teško rečima opisati, ali izgleda stvarno impresivno. Sam Spawn izgleda odlično modelovan je sa velikom brojem poligona i veoma dobro je animiran. Neprijatelji su modelovani sa malo manjim brojem poligo-

na, ali se to zbog odličnog dizajna neprimetuje. Okruženja izgledaju sasvim prosečno, ali su barem raznolika i ipak neki nivo kao na primer pakao izgledaju stvarno odlično. Teksture u igri su dobre, a osvetljenje je odlično što je i bitno jer se igra dešava po mraku. Frame-rate je stabilan skoro sve vreme, dešava se da igra secne kada se na ekranu nađe više od 10 neprijatelja. Ovo se ne dešava često tako da većina neće ni primetiti ta sećanja. Zvuk u igri je odličan, zvuk sećanja neprijatelja sekrom i zvuk prskanja krvi zvuče jezivo realistično. Muzika služi za podizanje jezive atmosfere tokom istraživačkih delova, kao i



bez bacača raketa

za podizanje adrenalina tokom akcije. Kada počne borba u pozadini kreće 'pržak' metal. Posebno se izdvaja i lincencirana pesma Marilyn Manson-a "Use Your Fist and Not Your Mouth". Glasovi likova su odlični. Spawn stvarno zvuči jezivo kao što izgleda. Znači što se audio dela tiče sve je baš onako kako treba.

Odmah ću reći da ova igra neće postići neki veći uspeh jer je puna propusta na koje se većina ljudi fokusira i u potpunosti zaboravi na dobre strane. Svakom ko voli akciju bi

ipak trebalo da nabavi ovu igru ili barem da je pozajmi/znajmi i možda će se prijatno iznenaditi. A ako ste fan Spawn stripa koji po meni predstavlja malo remek delo strip umetnosti ovu igru ćete bez postavljanja suvišnih pitanja nabaviti za vašu kolekciju.

## IGROMER

Izdavač: NAMCO

Developer: NAMCO

4

4.5

KONTROLA

3.5

ZABAVNOŠĆ

3.5

Stvarno vam preporučim da je dobro i to je,

3.5

vade igru

3.5

## CABELA'S DANGEROUS HUNTS



"Već godinama izlaze razne simulacije lova, svaka bolja od svog prethodnika, ali opet nedovoljno dobre. Ovaj žanr je jedan od onih za koje se ne očekuje da će se ikada proslaviti, pa verovatno zbog toga jako mali broj proizvođača pokušava da napravi nešto bolje i zanimljivije. Retko ko i zna za neku igru ovoga tipa, a mnogi nikada nisu ni želeli da znaju. Ovoga puta stiže nam nešto drugačije, nešto sasvim novo.."

Cabela's Dangerous Hunts predstavlja još jednu simulaciju lova po egzotičnim lokacijama širom sveta gde ćete loviti neke od najsurovijih životinja. Ono po čemu je ova igra jedinstvena je to što će vam dati osećaj straha svakog lovca, jer u ovoj igri lovac jako lako može postati plen.

Cabela's Dangerous Hunts su izbacili Gran Studios i Activision. Ova igra nudi tipično iskustvo u lovu, ali umesto da lovite bambija i njegove rođake ovoga puta tu su životinje sa oštrom zubima i kandžama, i često će ih upotrebiti i pre nego što ih izovžete.



Za ovu životinju nema spasa

Kada sam pokrenuo igru odabrao sam quick match, da bi se malo izvežbao. Prvo što sam zapazio kada sam ušao u igru je da me posle nepunih 15 sekundi igranja napala divlja svinja i počela ozbiljno da me ugrožava. Dao sam se u beg a potom izvukao pištolj i opalio joj među oči.

Igra sadrži tri moda za igranje. Prvi je quick match, najbolji za vežbanje. Drugi je Career hunt, u kome ćete graditi svoju lovačku karijeru, ali treba vam dosta iskustva da biste napredovali. Treći i poslednji mod je Action Zone u kome ćete morati da ubijete određeni broj životinja, a potom prolazite kroz portal čiji u drugu zonu gde će vas čekati nove



Ovi rogovi će lepo stajati iznad kamina

zveri, svaka snažnija i opasnija od prošle. Pre svakog lova treba da opremite svog lovca. Možete odabrati jedne od pantalona u raznim bojama, kao i jaknu i drugu odeću. Zanimljivo birate oružje koje ćete nositi. Tu su vam na raspolaganju razne puške, snapperi, lukovi, pa i poneki samostrel. Naravno uvek je dobro dokupiti dodatnu municiju. Takođe treba odabrati sekundarno, odbrambeno oružje. Možete uzeti neki revolver ili možda ako želite nož. Od ostale opreme na raspolaganju su vam dvogledi, durbin, i razne vabilice kojima ćete dozivati određene životinje.

Lokacije po kojima lovite se nalaze svuda po svetu, ali samo par njih možete igrati na samom početku, većinu morate sami otključati prelazeći redom po nivo.

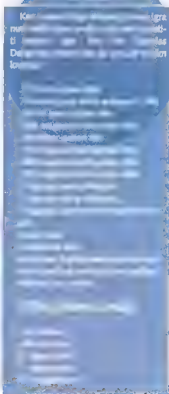


Miaca je uplašena

Kroz igru ćete videti gomilu životinja kao što su medved, vuk, jelen, zebra, divlji vepar, pa čak i nosorog, hijena, leopard i druge opasne životinje koje će vas napasti kada god budu u prilici.

Kada vas napadne zver sa leđa kamera će se promeniti i dobićete pogled iz njenih očiju, pa ćete se stvarno osetiti kao plen, a ne lovac.

Držeći R1, koji služi za ispaljivanje metka, takođe ćete promeniti pogled sve ćete videti iz perspektive metka koj





PlayStation 2



Ne sećam se kada sam poslednji put video nosoroga u nekoj igri

pa do žbunja i drveća pored kojih prolaze. Modeli životinja su dobri detaljni, ali same animacije su malo nerealne. U igri nema posebnih specijalnih efekata, niti filmova, pa će vam igranje možda biti malo monotono posle nekoliko sati igranja, jer će vam sve izgledati nekako poznato i već viđeno.



Ni svinja nije nalival



Ova mami je spremna da napadne



Ova situacija nije toliko naliva

velikom brzirom leti kroz neku šumu ili preko brda. Ovo je jedan od načina kako lakše možete naći plen na velikim udaljenostima, jer dok metak leti videćete sve što se nalazi oko njega. Kontrole su slične kontrolama u drugim pucačinama iz prvog lica - dobro su raspoređene, pa vam neće trebati previše vremena da se snadete i uhodate. Svaki put kada ulovite neku životinju treba da joj pridete i pritisnete X, da biste potvrdili ulov. Tada ćete dobiti informacije o samoj životinji, koliko je teška i velika, a što je teža i veća, više se ceni.

Za jednu simulaciju lova grafika je urađena sasvim dobro, ali za jednu PS2 igru ipak nedostaje dosta stvari kojih nema u ovoj igri. Nivoi su jako veliki i verno oslikavaju neke lokacije koje postoje u stvarnom svetu. Igra je detaljna, počevši od same trave po kojoj gazite,

igrajući ovu igru dobićete osećaj da ste u prirodi, na nekom mirnom mestu. Muzika se čuje minimalno i potpuno je opušajuća. Čućete kako gazite po travi kako duva vetar i naravno zvuk pucanja natezanja luka, punjenja puške ili rikanja neke zveri. Čućete sve ono što možete čuti dok ste u lovu, ali ništa više od toga.

Sa solidnom grafikom i ne tako lošim zvukom, Cabelas Dangerous Hunts je najbolja simulacija lova koja se pojavila na konzolama. Videćete sve ono što možete videti u lovu, pucaćete iz kvalitetnih pušaka i drugih oružja, i lovićete omiljenu divljač. Ako ste ljubitelji lova ili ako nemate šta da igrate uzmite ovu igru, zaokupite vas na neko vreme.

**"KROZ IGRU ĆETE VIDETI GOMILU ŽIVOTINJA KAO ŠTO SU MEDVED, VUK, JELEN, ZEBRA, DIVLJI VEPAR, PA ČAK I NOSOROG, Hiena, LEOPARD I DRUGE OPASNE ŽIVOTINJE KOJE ĆE VAS NAPASTI KADA GOD BUDU U PRILICI. KADA VAS NAPADNE ZVER SA LEĐA KAMERA ĆE SE PROMENITI I DOBIĆETE POGLED IZ NJENIH OČUJU, PA ĆETE SE STVARNO OSETITI KAO PLEN, A NE LOVAC."**

IGROMER

Izdavač: UBISOFT

Dizajner: UBISOFT FRANCE

3.5

4

3.5

4

zvuk koji ćete čuti u igri

PlayStation 2

## METAL SLUG 3

"I posle 3 nastavka Metal Slug ne prestaje da nadmašuje standarde koje je sam postavio. Četvrta verzija ove popularne igre je prevazišla sve prethodne delove u skoro svakom pogledu."



**V**ecina nas već zna za Metal Slug, legendarnu platformsku pucačinu od SNK. Metal Slug 3 je četvrti nastavak ovog serijala (prethodni su mu Metal Slug 2 i X) i uspešno održava tradiciju uspešnih igara. Uzeo je recept prethodnika i začinio dokle je god moglo. Ovo ostvarenje je nešto najbliže savršenstvu koliko proste platformske pucavine mogu da prđu. Ipak da krenemo od početka. Cilj igre je veoma prost - trčkarati, skakutati, unošati i usput 4U (ubiti, uništiti, unistati i unakaziti) svo



što se može dok ne dodate do boss-a na kome ponavljate isti postupak samo sa većom posvećenošću. I tako iz nivoa u nivo gde na svakom sledećem ima sve više i više 4U posla. Koncept star koliko i same igre. Da bi ovakva igra privukla publiku, naročito ako je 2D kao u ovom slučaju, mora da ponudi nešto više. Metal Slug definitivno nudi to nešto više. Pre svega to su fenomen

Igra ipak pruža više od prostog napucavanja dok šipčite gradovima i pustarama sveta. Pre svega tu su vozila po kojima je



igra i dobila ime (tenkić Super Viechle-001/Metal Slug). Vremenom broj vozila je rastao ali i dalje važe ista osnovna pravila. U sva se ulazi skokom na njih, izlazi dole + skok i svako ima jako oružje sa beskonačno municije. Ona se mogu podeliti na zatvorena u kojima ste nedodirljivi ali koja imaju

**"OSIM STANDARDNOG OBLIKA PLATFORMSKE PUCAVINE OVA IGRA NUDI I PODVOĐNE BORBE GDE SE KREĆETE PODMORNICOM, VAZDUŠNE BORBE U KOJE KREĆETE HELIKOPTEROM ILI AVIONOM (U OBA OVA SLUČAJA IGRA POPRIMA KARAKTERISTIKE HORIZONTALNO SKROLUJUĆE PUCAVINE SA IZVESNIM "METAL SLUG" ŠMEKOM) KAO I BORBE U SVEMIRU U KOJE KREĆETE KLASIČNOM VIŠESTEPENOM RAKETOM A BORITE SE IZ MALOG MODULA (BORBA U SVEMIRU JE IZVEDENA KAO VERTIKALNA PUCAVINA)."**

enalna grafika i animacija, odličan smisao za humor, odlična atmosfera pa i pncić koja jeste prosta ali se odvija kroz igru bez, ponekad intrajučih preklada zbog dijaloga



određenu količinu energije posle čega eksplodiraju (i ubiju vas ako ne izađete na vreme) i ona koja su obdarena svojom zamenom za bombe kao i kamikaze napadom (pucanje + skok) čime iskačete iz vozila a isto se zakucava u neprijatelja. Druga grupa su otvorena vozila koja su nedodirljiva ali su meto i dalje smrtonosni po vas. Dalje tu su velike količine raznog oružja. Svako od njih ima neku svoju speci



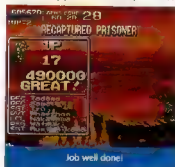
fičnost i u nekim slučajevima ih baš treba znati konstitui i njihov broj je rastao sa svakim izdanjem ali upotrebljivost nekih je

diskutabilna, sem u nekim baš specifičnim situacijama. Kada pokupite oružje pazite jer je municija drastično ograničena. Ukoliko ne pokupite identično oružje ili dodatnu municiju (univerzalni ali veoma redak dodatak) što će dopuniti zalihe ubrzo ćete se vratiti svom vernom pištolju. Uz to ne možete da nosite više od jednog oružja tako da ćete biti primorani da makar većinu probate. Na žalost bombe nisu pratile ovaj trend iako sa promenom sredine (voda, vazduh, svemir i slično) ili oblika (o tome



malo kasnije) bombe menjaju oblik način kretanja i dejstvo ipak nedostaje raznovrsnost iz MS2 i X gde je najimpozantniji bio kamen uzasno kratkog dometa ali neverovatne razorne moći.

Još jedna od standardnih karakteristika ove igre je oslobađanje zarobljenika. Njih ima svuda i svakuda. Neki su na otvorenom, neki su skriveni, neke je lako videti ali je užasno teško doći do njih. Svima je zajedničko to da ih trebate napucati da bi im presekli konopce kojim su vezani a zatim ih dodirnuti kako bi vam se zahvalili a to će uraditi ostavljajući vam nešto ili pak nudeći





Koliki jastogi! Kuvar, KUVARIII!

lične usluge navodnih hadouken-a. Takođe oslobođeni zarobljenici donose bonus poene na kraju nivoa ali se računaju samo oni sa tog nivoa i koje ste oslobodili aktuelnim životom (tj. kada poginete bñte se broj oslobođenih zarobljenika). Već sam spomenuo različite sredine tj. okruženja kao i različite oblike glavnih likova. Osim standardnog oblika platformske pucatiine ova igra nudi i podvodne borbe gde se krećete podmornicom, vazdušne borbe u koje krećete helikopterom ili avionom (u

oba ova slučaja igra poprima karakteristične horizontalno skrolujuće pucatiine sa izvesnim "metal slug" šmekom) kao i borbe u svemiru u koje krećete klasičnom višestepenom raketom a bonte se iz malog modjla (borba u svemiru je izvedena kao vertikalna pucatiina). Naravno sva ova vozila



Komarci ko rode, ...

možete izgubiti usled čega naš junak (ili junakinja, koga ste već izabrali) iskače iz vozila sa neophodnom opremom da nastavi borbu (k seonik i maska za podvodne nivoje, jet-pack za vazdušne borbe kao i komplet svemirsko odelo kada napusti zemlju). Ostatak okolina su samo podloge za neprijatelje i priču. Sa druge strane spomenuo sam oblike likova. Prvo ovo je prva pucatiina u kojoj morate da pazite šta jedete (tj. skupljate po ekranu) jer ako preterate ugođić te se. Kada postane debela mrc na lik se uspon i izgubi na dužini



skoka ali sa druge strane sva oružja postaju jača. Nije hrana jedini problem. Osim probuñičkih vojnika i vanzemaljaca u ovoj igri ćete napucavati i zombije i mumije. Upravo ove dve vrste neprijatelja vas ne ubijaju odmah već prvo pretvore u jednog od svojih što vas uspori i oduzme vam mogućnost nošenja dodatnih oružja (usporenje je gadi-nje u zombi obliku) ali u slučaju zombifikacije dobijate i bombu (tačnije gejzir krvi)



egzotična okruženja.

kojim možete podistbi ceo ekran odjednom. Zombifikacija i mumificiranje može zadestiti čak i neke od drugih likova ili neprijatelja.

I kao da sve ovo nije dovoljno SNK je ubacio još po koji detaljić tipa povremeni saveznika u obliku olujnog oblačka iz koga sejavu munje ili majmuna sa užijem. Iako je



redosled nivoa uvek isti i zadnji baje na svakom nivou nepromenljiv put kroz nivo



Pričajno.

je vama ostavljen na izbor. Kroz prva četiri nivoa se može proći na više načina a izbor je na vama. Peti, zadnji i ubedljivo najveći nivo ima suviše priče i skriptovanih događaja u sebi da bi se mogla dozvoliti sloboda kretanja.

Grafički igra ostavlja donekle pomešana osećanja. Iako je prenesena sa sistema iz 1990. godine grafika je dobra da bolju jedva da možete naći. Sve je užasno detaljno i lepo dizajnirano i nacrtno. Iz svega izbija duh crtanog filma. A tek animacija! Ovak kvalitet animacije nije



Vanzemaljci su u orbiti. U napadi!

viđen ni u jednoj drugoj 2D igri sem možda u Guty Gear-u ali tamo je ona fokusirana na dva lika. Ovde je ceo ekran prosto živ jer se svuda nešto događa. Animacija svakog

Mnogi ljudi su mislili, ali i dalje se misli da je ovo jedna od najboljih igara ikad. Iako je to jedna od najstarijih igara ikad, ona je i jedna od najboljih igara ikad. Iako je to jedna od najstarijih igara ikad, ona je i jedna od najboljih igara ikad. Iako je to jedna od najstarijih igara ikad, ona je i jedna od najboljih igara ikad.

sprajta u igri je maksimalno detaljno odrađena. Jedina zamerka je to što grafika nije poboljšana u skladu sa mogućnostima konzole makar i fitezima.

Zvuk je sasvim dobar. Muziku čne melodije sa jakim prizvukom vojne muzike i savršeno se uklapaju u igu. Zvučni efekti su



Ah, li prijaviti, lijaviti... puštaj me!

PlayStation 2

reciklirani iz igre u igru i pokazuju tragove godina ali obožavaoci ih ne bi menjali ni za živu glavu. Glasovi ako se tako može nazvati vrtnjanje, dranje pa i cerekanje protivnika su takodje tehnički na nešto nižem nivou, ali sa dizajnerskog stanovišta su odlični. Tu je i "komentator" koji će uglavnom uzvikivati imena dodataka koje ste pokupili u poneki komentar događaja na ekranu.

**"OVDE JE CEO EKRAN PROSTO ŽIV JER SE SVUDA NEŠTO DOGAĐA. ANIMACIJA SVAKOG SPRAJTA U IGRI JE MAKSIMALNO DETALJNO ODRABENA. JEDINA ZAMERKA JE TO ŠTO GRAFIKA NIJE POBOLJŠANA U SKLADU SA MOGUĆNOSTIMA KONZOLE, MAKAR I FILTERIMA."**

Kontrole su krajnje proste. D-padom pokrećete vojnika a tn tastera u upotrebi su za pucanje, skakanje i bacanje bombi. Reakcija lika na ekranu je trenutna savršeno precizna. Samo standardno podešeni tasteri i nisu baš najsrećne rešenje pa predlažem da ih promenite

odmah po startovanju igre. Ono na šta se treba navući u igri je da nema dijagonalnog pucanja sem iz vozila čija oružja se nalaze na rotacionom zgloboj koji se vrti shodno vašem kretanju i ne možete ga zaglaviti u jednom položaju. Postoje doduše oružja koja postepeno zaspaju vatrom u luku dok ga dižete i spuštate ali to je veliko rasipanje municije (koje će te često primenjivati ako vam je do života stalo).

Za kraj da dodam da Playmore nije prosto prebacio ovu igru na PS2 već je dodao i dva nova moda. Prvi se zove Fat Island i prvenstveno je namenjen za dva igrača mada ga možete igrati i sami. Cilj je ugojiti se što više možete kroz 4 nivoa koji se svi

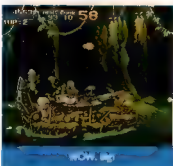
događaju na istom statičnom ekranu u modu za jednog igrača ti dostiže 200kg pre protivnika u modu za 2 igrača. Drugi je UFO i u njemu vodite Moulden-ove vojnike (Moulden je glavni negativac) pokušavajući da se probijete kroz horde vanzemaljaca. Ovaj drugi mod je prilično težak čini pravu malu igru za sebe kojoj ćete se vraćati. Odličan potez, makar frustracije radi. Da ne zaboravim ova dva moda otključavate prelaskom igre. Tu je i mogućnost kretanja od bilo kog nivoa ako želite da ponovo doživite baš neku deo igre. Jedini stvaran problem sa ovom igrom može biti trajanje iste. Igra ima svega 5 mada prilično velikih i nelinearnih nivoa i mada su metal Slug igre poznate kao teške, gde je trojka najteža, neće vam trebati dugo da je pređete zbog beskonačnog broja nastavljanja (koje je tu da bi svi mogli otključati dodatne modove). Fat Island nema neku vrednost dok LFO mod i prosto istresanje na neprijatelju mogu da vas vraćaju gori još neko vreme. To i činjenica da ovako zabavnu atmosferu u jednoj stvarno zahtevnoj pucavini nigde drugo nećete naći čini ovu igru pak vrednom nabavljanja.



PRO LINE PODRUM RUNNER



mada grafički donekle razočarava.



WOW! Igi



Brain bug! Otvaraj i analiziraj!



IGROMER

bonus

4.5

3.5

Game su odlični, ali su malo teški za igranje.

PLAYMORE

4.5

4

Game su odlični, ali su malo teški za igranje.

**VITEZOVI STARE REPUBLIKE IGRA GODINE!**

**The GaMe®**

Pravni pravi izvor za sve PC gaming informacije

**IGRAJI ŠMO:**  
**PAINKILLER-ALPHA**  
 Counter-Strike-ov Quake 2  
 nedeljnik izgleda super

**ISKLUZIVNO**  
**BATTLEFIELD VIETNAM**  
**PROVI LEISURE SUIT LARRY**  
**DRIV3R**  
**S.T.A.L.K.E.R.**

**GaMe® nagradna igra** **GaMe® 58**

**IGRA GODINE SU VLADALE U 2003.**  
**LEGACY OF KAIN: DEFIANCE REVIEW**

**OSTALCI POSTERJI**

100 % PC od sada 2 MEGA postera!

Igrali smo:

**VITEZOVI STARE REPUBLIKE**  
**PAINKILLER ALPHA**

Reviews:

BATTLEFIELD VIETNAM  
 DRIV3R  
 S.T.A.L.K.E.R.



Od sada možete  
 naručiti i CD izdanje  
 Časopisa The Gamer Plus

Potražite ga na kioscima blizu vas,  
 kod kolportera i u boljim CD klubovima,

**The GaMe®**

**aparati, igre, prate a oprema...**  
**stigao je Meelja - čip za PS2, a uz njega:**

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 3
- Max Payne 2
- Final Fantasy 10

**Bak**

**prezni CDR (noname, TDK, Verbatim...)**

**011/3096-132**  
**063/239-352**



PlayStation 2

FATAL FRAME II:  
CRIMSON BUTTERFLY

**P**osle dve godine u Japanu je izašao nastavak, a ostatak sveta na ovu odličnu igru je morao čekati više od godinu dana. Ali evo dočekali smo je, moram odmah reći da je ovaj nastavak poboljšao sve što se moglo poboljšati u prvom delu a još je i dodao gomilu novih zanimljivosti. Znači ako je neko preskočio prvi deo zbog naizgled neubitačnog gameplay-a ovaj deo nikako ne sme propustiti jer je ova igra zajedno sa Silent Hill-om najbolji survival horror na PS2-ici, zbog čega pitate se, e pa zbog toga jer igrajući ovu igru možete da se preplašite ko nikada dosada.



Spooky, isn't it...

Igra počinje veoma lepim introom, u njemu možete da vidite dve sestre iz zankirne Mio i Mayu koje se igraju kod potočića u lepo, ze enoj šumici. Ta scena prelazi u flashback u kom se vidi kako Mayu pada niz liticu kada se slika vrati u sadašnjost primećujemo da Mayu još uvek lepa zbog tog pada. Pored njih je proletoeo gnimzini lepir koj je hipnotisao Mayu tako da je ona krenula da ga prati. Mio je trčala za svojom sestrom kada se iznenada nebo promenilo. Sestre su se našle na brdu sa kog se moglo videti napušteno selo. Sestre odlučuju da istraže selo i tu igra počinje. Same animacije u igri su fenomenalne uvek su kombinacija sadašnjosti i crno-belih flashback-ova. Gledajući ih uvek će vas privlačiti žmirci. Igra je puna animacija, cut scena u endžinu igre knjiga i raznih članaka preko kojih ćete dobiti informacije o priči koja je veoma zanimljiva i stvara jezvu atmosferu. Inače igru počinjete praznih ruku, a odmah na prvoj lokaciji nailazite fotoaparat pod nazivom "Camera

Obscura", ovaj fotoaparat je specifičan po jednoj stvari, a to je što pomoću njega vidite duhove. Tokom igre će se polako otkrivati misterija ovog aparata. Što se tiče ispričavanja priče interesantno je to što postoje dva glavne akterke, sestre znaju da komentarišu dešavanja tokom igre. Priča je stvarno kvalitetna jer nije predvidiva, uvek će vas iznenađivati kako budete dalje odmicali.

Gameplay ove igre je specifičan, ali to ne znači i loš. Kontrole u igri su jako proste i sa tim nećete imati problema. Preko leve palice se krećete, a preko desne usmeravate vašu batenjsku lampu. Kocka je trčanje, iks je akcioni taster, a pritskom na krug ulazite u first person mod iz koga fotografirate. Dok ste u tom modu pritskom na iks ili R1



Pronalazak aparata

možućnosti ka što je prikazivanje energije duhova... Što se specijala tiče oni konste energiju koja se dobija slikanjem duhova specijal posle, ače duhove mogu da isporite ili čak da ih zaustave. Sve ove osobne

**"PRED DUHOVA KOJI VAS NAPADAJU POSTOJE I MIROLJUBIVI DUHOVI KOJI SE NA EKRANU POJAVLJUJU NA SEKUNDUM DVE, A AKO Njih USPETE DA USLIKATE DOBIĆETE POZAMAŠNU KOLIČINU POENA."**

sikate, a pritskom na trougao konstite special. E sada vaš cilj u igri je da istrađujete selo i da otkrijete šta se tu zapravo desilo. Na tom putu treba što više duša da usvate u fotoaparat. Sam fotoaparat se može



U ovoj igri najjače osnize je foto-aparat

nadograđivati, možete da povećavate domet, jačinu, brzinu reload-a filma itd. Pored toga možete u njega da ugrađujete objekte koji dodaju razne dodatke

dodatke možete da nadograđujete. Jer zarobljavanjem duhova vi dobijate poene koji kasnije služe za upgrade. Što lepše uslikate neprijatelja dobićete više poena, inače da bi neprijatelja nanosili što više štete morate da pazite na skalu koja se nalazi na ekranu ona vam govori kada da slikate. Sve ovo možda deluje nekako dosadno ali verujte - nije. Pored duhova koji vas napadaju postoje i miroljubivi duhovi koji se na ekranu pojavljuju na sekundu-dve, a ako njih uspete da uslikate dobićete pozamašnu količinu poena. Mio koja nosi aparat ima dosta veliku skalu energije a pored toga dosta često nailazite na predmete koji vas leče tako da igra nije previše teška. Barem što se tiče akcionog dela. Pored borbi sa duhovima, na putu će pred vama biti veški broj logičkih završaka. Ovi logički problemi su dobro osmišljeni i krajnje logični koliko oni to mogu biti. U većini survival horror-a nailazite na razne isetke iz novena dnevnike itd ali oni su tu uglavnom kao

**"INAČE IGRU POČINJETE PRAZNIH RUKU, ALI ODMAH NA PRVOJ LOKACIJI NAILAZITE FOTOAPARAT POD NAZIVOM "CAMERA OBSCURA", OVAJ FOTOAPARAT JE SPECIFIČAN PO JEDNOJ STVARI, A TO JE ŠTO POMOĆU NJEGA VIDITE DUHOVE."**

će vam često stati na put kada budete hteli da uslikate duhove. Ovo će veoma često dovesti do toga da gubite energiju bezveze. Pored toga sama Mio se jako sporo kreće, što će nekada dovesti do nerazumevanja kada budete prelazili neke veće distance. Sve u svemu igra je stvarno odlična, sa interesantnom pričom, zanimljivim borbennim sistemom i dobrim logičkim zagonetkama. Fatal Frame 2 je mnogo duži od prvog dela, tako da je sasvim prihvatljive dužine za jedan survival horror, plus postoji gomila bonus materijala koji možete zaraditi kao što su, nova odeća, različiti krajevi, mnogi novi zadaci itd.



Igra je puna bizarnih prijava

Prva stvar koju morate uzeti u obzir jeste da je ova igra izašla pre više od godinu dana u Japanu a i pored toga izgleda odlično. Glavne akterke izgledaju veoma dobro. Prvo lepo su dizajnirane a drugo veoma lepo su i modelovane a i okolina izgleda veoma upečatljivo. Texture su

iskorišćen stvarno dobar efekat transparentije. Igra izgleda veoma precizno, a frame rate nikada ne pada ispod 30FPS-a. Tehnički je sve dobro odrađeno, ali prava lepota ove igre leži u dizajnu. Ceokupan dizajn igre vas jednostavno plaši, pogotovo su animacije odlične. Podsećaju na snimak iz skorajšnjeg filma The Ring. Što se tiče muzike ona je veoma kvalitetna, ali nikada nije u prvom planu. Uvek je tu negde u pozadini, jedino kada treba da vas napadne neki duh malo ubrzava, ali nemojte da verujete muzici, jer kasnije u igri muzika će da ubrza i vi ćete da čekate neprijatelja, a njega neće biti. Tamen kada se opustite on će vas napasti sa leđa. Što se zvuka tiče on je stvarno odličan, zajedno sa muzikom podiće atmosferu na stvarno visok nivo. Sve zvuči jezivo, od otvaranja vrata do vašeg hoda. U pozadini se stalno čuju neki vrisci koji vam lede krv u žilama. Što se tiče sinhronizacije, ona je odrađena bolje nego u većini survival horrorova, sestre blizankinje duhovi zvuče neverovatno dobro.



Duhovi su odlično animirani

šminka. Što nije slučaj sa Fatal Frame-om, desilo se da kasnije u igri morate skloniti neki dokument koji ste našli još na početku igre. Pored dokumentata tokom igre ćete nailaziti na razne kristale koji ostaju iza duhova. Kada te kristale stavite u specijalni rad o možete čuti zadnje misli te osobe koja ga je nosila. Ove poruke pored toga što povećavaju atmosferu služe i kao tragovi šta činiti. Kamera u igri je veoma dobra iako ne postoji slobodna rotacija kamere iako retko se dešava da situacija nije pre gledna.

**"FATAL FRAME 2 JE MNOGO DUŽI OD PRVOG DELA, TAKO DA JE SASVIM PRIHVATLJIVE DUŽINE ZA JEDAN SURVIVAL HORROR, PLUS POSTOJI GOMILA BONUS MATERIJALA KOJI MOŽETE ZARADITI KAO ŠTO SU, NOVA ODEĆA, RAZLIČITI KRAJEVI, MNOGI NOVI ZADACI ITD."**

Iako ste do sada mogli steći utisak da je ova igra bez mana, to zaista nije slučaj. Mada mane su toliko sitne da nemogu da smanje ukupan utisak o igri koji je krajnje pozitivan. Prva stvar koja će vas nervirati jeste, vaša sestra. Prvo ona ima povređenu nogu pa se kreće ultra sporo, pa morate non stop da je čekate. Drugo ona

lepe, ali ne preterano visoke rezolucije tako da izgledaju malo mutnjikavo kada ih gledate iz blizine. Pošto je ovo survival horror osvetljenje je veoma bitno, a na našu sreću, ono je stvarno dobro urađeno. Real time senke ostavljaju stvarno poseban utisak na igrača, svaki mali objekat u igri daje stvarno preciznu senku što izgleda veoma lepo. Duhovi odlično izgledaju, za njih je

Ako ste prošli prvi deo ove izvanredne igre nemojte propustiti nastavak. Pošto je on bolji od prethodnika u svakom pogledu i garantujem da će se sviđati svim pravim survival horror igračima. Atmosfera u igri je toliko dobra da možete čak i prevazići atmosferu u Silent Hill a što sasvim dovoljno govori. Na kraju jedino mogu da poželim da Tecmo nastavi sa izbacivanjem Fatal Frame igara.

IGROMER

Izdavač

Developer

NONRE A

Teste

4

Medi

CAVANO

ara

4.5

4.5

Zvez

4.5

## CLOCK TOWER 3

"Još od Project Firestart-a sa Commodore-a 64 imao sam jedan problem sa survival horror igrama. Zašto glavni lik uvek preživljava zahvaljujući svom oružju? Clocktower je odgovor na ovakve zamerke."



**A**lisa, učenica u jednoj od čuvenih zatvorenih škola u Engleskoj, par dana pred njen 15. rođendan dobija prismo od svoje majke. Sadržaj je neverovatno. Majka je moli da ostane tu gde jeste bez obzira šta se događa jer će joj život sledećih par dana biti u većoj opasnosti nego ikad. Budući da ona nikada nije imala razloga da posumnja da je njen mladi život u opasnosti ostaje zbunjena. Njeno razmišljanje prekida žena koja joj javlja da joj je majka na telefonu i da je traži, ali kada

izvođene je kliše niskobudžetnih hororova to je mlada, lepo građena devojka koju jure manijaci. Ovde je dodat i tračak japanske opsesije školskim uniformama jer je Alisa većito u istoj. Kao i svaka druga devojka od svojih 15 leta ni Alisa ne može da izvuče prangiju i izrešeta svog progonitelja. Jedino u šta Alisa može da se uzda su njene noge i mozak. Specifičnosti tu samo počinju. U igri nemate energiju već imate takozvani merač panike. Alisa je, kao i svaka devojka, sklona panici kada neko

meter), kristali koji će primiti jedan udarac umesto vas kada ste u panic modu i prstenje nevidljivosti pomoću kojih postajete nevidljivi na par sekundi (gde sledi brušenje petaj)

Konačni obračun sa ubicom na svakom od nivoa je posebna priča. U tom modu bočica se pretvori u luk (ne pitajte, biće vam logično kada malo uznapređujete u igri) iz koga ispaljujete obične strele sačinjene od energije ili specijalne strele koje sakupljate po nivolima. Nemate više panic meter.

umesto koga stoji vaša energija. Cilj vam je da jureći se sa ubicom po zatvorenom prostoru istog pošaljete na onaj svet koristeći gore sponenuto oružje. Strele postaju sve jače što duže ih zatežete dok najjača strela veže protivnika za jednu tačku od koje se kreće ko na lancu. Ako uspete da protivnika vežete za četiri tačke odjednom prostim pritiskanjem pucanja možete izvesti i super napad koji oduzima ogromne

**"IZVOĐENE JE KLIŠE NISKOBUDŽETNIH HORORA A TO JE MLADA, LEPO GRAĐENA DEVOJKA KOJU JURE MANIJACI. OVDE JE DODAT I TRAČAK JAPANSKE OPSESJE ŠKOLSKIM UNIFORMAMA JER JE ALISA VEČITO U ISTOJ."**

napokon stigne do telefona, niko se ne javlja. Odlučuje da se vrati kući da vidi šta se desilo sa njenom majkom ne znajući da će upravo taj postupak promeniti njen život iz korena.



podbrusila pete

Ovo bi bio kratak zaplet (uvodna animacija) igre koja ima prilično jedinstven pogled na svoj žanr. Iako je ova igra došla do nas pre više od godinu dana neopravdano je prošla totalno nezapaženo. Iz tog razloga vam je sada opisujem. Za one koji su igrali prethodne delove odmah da naglasim da je ova igra dosta drugačije iskustvo. Capcom je rešio da igru koja je do sada imala uglavnom mali broj fanatičnih sledbenika okrene više široj publici i sada je ona više okrenuta arkanim elementima. Po mom mišljenju Capcom je pametno postupio i napravio odličnu igru na koju opet ima dosta zamerki.

želi da je razdvoji od života, stići što je ona možda i unezverena od veličine. Kad god vas progonitelj napadne nivo panike rapidno raste, a koliko rapidno zavisi od toga koliko je blizu napad pao. Kada se panic meter napuni ona ulazi u panic mod koji je baš lepo dočaran. Slika se izobličuje i rastapa, zvuk postaje nalik sireni a kretanje postaje teško ako ne i ne moguće za kontrolisati. Alisa će bauljati unaokolo bez mogućnosti zaustavljanja da bi se potom zamrzla u mestu. Jedan udarac dok ste u ovom modu i sledi game over. Kao da ubice nisu dovoljne tu su i duhovi kojima treba doneti neki predmet koji ih veže za ovaj svet, što će biti nagrađeno nekim predmetom.

Niste ni vi bespomoćni. Dok lutate po svojoj kući tražeći majku nadićete se na tajni prolaz u kome posle dosta bizarnih događaja nalazite poruku od majke i bočicu svete vodice. Upravo ta bočica postaje okosnica većeg napredovanja. Njenom upotrebom će le otvarati zapečaćena vrata, aktivirati teleporte pa i zaustavljati duhove i ubice na par sekundi. Da ne bi bilo sve tako lako količina vodice u bočici je drastično ograničena i morate je redovno dopunjavati. U početku možete nositi vodice za samo 3 primene odjednom, dok se kasnije prelaskom nivoa broj "punjenja" povećava. Bočica ima još jednu primenu, konačni obračun sa ubicom o kome ću kasnije. Osim bočice pomoć će vam pružiti i ekstrakt lavande čijom upotrebom smirujete unezverenu Alisu (praznite panic



kom vodicom (vidi, pa to radi)

količine energije. Da ne bi bilo suviše lako nišanje nije aktivno već kada Alisa nacića jednu tačku cilja u nju dok god ne ispalji strelu. Ako se neprijatelj pomerio sledi promašaj.

Iako igra počinje u nekom sadašnjem dobu veći deo se odvija u prošlosti i li nekom nedefinisanim vremenu. U prvi nivo upadate a da niste ni svesni da se nešto dešava, tek shvatate da je 1942. godina i da ste u Londonu za vreme Nemačkih bombardovanja Engleske. Uskoro i shvatate puno značenje velikog upozorenja sa početka igre o eksplisnom nasliju dok prisustvujete napadu ogromnog

PlayStation 2

manjaka sa maljem na dvanaestogodišnju devojčicu koji se završava fatalno po devojčicu kada bude potkačena po glavi (sam udarac je ipak van dometa kamere da ne bi bilo suviše nasilno). Videvši vas vi mu postajete sedeća meta. Tu počinje prava igra. Rešavanje zagonetki dok bežite i skrivate se (postoje posebna mesta za skrivanje) od ubice je prave srži igre. Atmosfera je odlična što je postignuto odličnim odabirom palete boja, odlične muzike i zvučnih efekata



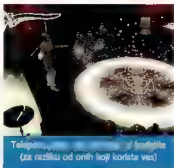
U ovom trenutku morate biti vrlo pažljivi ili sledi panika i sekira (ili šta god) u leđa.

Muzika je možda i najbolji deo igre. Dok samo lutate unakočno vlada tišina remećena samo ambijentalnim zvucima. Kada čujete muziku znajte da ste u nevolji. Muzike ima samo kada je ubica u blizini. Svako ubica ima svoju muziku a zajedničko im je da su veoma dobro odrađene i da umnogome doprinose osećaju prorgorjenosti i zvučni efekti rade svoj posao više nego dobro. Prvo tu je konstantno dobacivanje ubice tipa "Alyssa, where are you?" ili "I see you!" zatim tu je i konstantno lupanje srca mlade Alise koje je sve glasnije kako se panik meter puni i na kraju tu su i reakcije same Alise.

Grafika je ok. Pozadine su ručno crtane i izgledaju odlično, stvarajući mračnu atmosferu. 3D modeli likova su dobri (naročito model naše junakinje) dok je animacija odlična i nadasve realna. Jedinu zamenu grafici mogle bi se uputiti na nešto slabije uklapanje 3D elemenata u pozadinu i odsustvo ikakvog filtera za umekšavanje krzavih ivica istih tih modela.

A sada i o manama ove igre. Najveći problem su kontrole. One same po sebi nisu loše. Lik se kreće u pravcu u kome pomenite levi analogni kontroler. Tu su i tasten za opšte akcije, taster za hodanje čime nećete obarati stvari i pravni buku koja privlači ubice, kao i taster za upotrebu fišice sa vodom. Na start pozivate inventar i opcije, na select mapu a na R1 ispaljujete specijalne strele. Problem nastaje kada se takav sistem kontrola upari sa igranjem po stabilnim ekranima gde kamera drastično menja uglove posmatranja. Da bi se koliko toliko očuvala upotrebljivost ovog kontrolnog sistema pri prelasku sa ekrana na ekran vi nastavljate da se krećete ka istom cilju bez obzira što se smer kretanja i položaj kontrolera više ne slažu. Ni ovo rešenje nije idealno jer pri skretanju više ne možete da se oslonite na zdravu logiku i da skrenete za 90 stepeni recimo nego morate prvo da razmislite gde su sada tih 90 stepeni okrenuti. Druga mana je očigledna reciklaža ambijentalnih zvukova tipa koračka, fontana i slično iz drugih, popularnijih

zastrašujuće i savršeno se uklapa u ambijent. Nažalost svaki sledeći je sve manje efekatan da bi pri kraju imali likove koji izgledaju kao da su pobegli iz neke mange. Jednostavno niti deluju



Talijanski filmovi i horor filmovi (za razliku od onih koji koriste vas)

zastrašujuće niti se uklapaju u ambijent. Zadnja i možda i najvažnija mana bi bila lakoća i kratkoća igre. Većina zagonetki, uzimajući tu one glavne imaju rešenje na

**"IAKO IGRA POČINJE U NEKOM SADAŠNJEM DOBU VEĆI DEO SE ODVUJA U PROŠLOSTI ILI NEKOM NEDEFINISANOM VREMENU. U PRVI NIVO UPADATE A DA NISTE NI SVESNI DA SE NEŠTO DEŠAVA, TEK SHVATATE DA JE 1942. GODINA I DA STE U LONDONU ZA VREME NEMAČKIH BOMBARDOVANJA ENGLJEŠKE. USKORO I SHVATATE PUNO ZNAČENJE VELIKOG UPOZORENJA SA POČETKA IGRE O EKSPlicitNOM NASILJU..."**

igara. Očigledno ova igra nije imala dovoljan budžet da se sve istera do kraja. Treća mana bi bio nestalan dizajn ubice. Prvi je stvarno fenomenalno urađen. Ogroman bp u krzavoj radničkoj odeći, kožnoj masici i sa ogromnim maljem stvarno deluje



U ovom trenutku morate biti vrlo pažljivi ili traži je direktno ispod njega!

istom ekranu a celu igru, i bez ikakve pomoći će te preći za manje od 10 sati. Jedinu nadu pruža to što ako snimite poziciju po prelasku igre možete se okušati ponovo istim što su ubice brže i jače ali tada je već skoro nemoguće igrati.

Konačnu presudu nije laiko doneti. Igra napokon dovodi akcion survival horor do onog pravog, preživljavanja a ne napucavanja monstuma. Sa druge strane brojne mane mogu odvratiti mnoge igrače pri čemu prvenstveno mislim na kratkoću igre gde ponovno igranje na nehumanu težinu i izbor jednog od 5 bonus kostima ne čine mnogo da se ta mana ublaži. Meni se igra svejedno sviđala zbog ideje i atmosfere a vi odlučite sami. Ako ste ljubitelj žanra ne bi trebalo da propustite ovu igru, ali ako niste nećete mnogo izgubiti.

Game	Score	Editor's Choice
CapCom-ov Survival Horror igra	4.5	Yes
CapCom-ov Survival Horror igra	3.5	No
CapCom-ov Survival Horror igra	4	No

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Davne 1983 Kevin Eastman i Peter Laird su iz čiste dosade stvorili crtane junake koji će u narednim godinama doći svetsku slavu. Započevši svoj život u obliku stripa Kormjače su uskoro dobile toliku popularnost da je 1987. u SAD-u počela sa emitovanjem crtana serija koja će se uspešno prikazivati sve do 1996. Početkom devedesetih i naš RTS je otkupio prava na emitovanje 65 epizoda a glavnim junacima glasove su na maestralan način pozajmljivali napoznatiji glumci sa ovih prostora. Serija je i kod nas ubrzo stekla izuzetnu gledanost



koja se može merit samo sa Simpsonovima (mnogi od vas se sigurno sećaju masovnog otvaranja i ekspanzije picerija u to vreme) i prava je šteta što kasnije emitovanje na Pnk televiziji nije shvaćeno na ozbiljniji način.

**"AKO BISMO TREBALI DA OPIŠEMO TMNT U JEDNOJ REČENICI ONDA BISMO REKLI DA JE U PITANJU STARA STVAR UPAKOVANA U MODERNO OKRUŽENJE."**

U godinama najveće popularnosti u takva oklopima filmska industrija se pokušala da profilitira snimajući čak 3 filma a i njihov kvititet bio da ekolo od vrhunskog nivoa. U celu priču se uključio i Konami, jer je još krajem osamdesetih otkupio prava na izradu igara po crnim crtanim herojima, što su sjajno skoristi i stvorili neko ko fenomenalnih ostvarenja koja su se pojavila na NES-u, automatima SNES-u i Sega Mega Drive 2 konzoli (o njima više u posebnom tekstu). Sada kada su se Kormjače ponovo vratile na ekran (od 2003. počelo je prikazivanje novih

epizoda), i Konami je odlučio da oživi licencu i objavi novu igru paralelno za sve moderne konzole uključujući tu i Gameboy Advance, ali i PC.

Ako bismo trebali da opišemo TMNT u jednoj rečenici onda bismo rekli da je u pitanju stara stvar upakovana u moderno



okruženje. Nekada popularne skrovljujuće boričke igre koje su vrhunac popularnosti doživljavale početkom i sredinom devedesetih gotovo da su nestale pa je pravo osveženje videti jednu igru koja sa pravom može da se svrsta u taj žanr. Ono što moramo istaći odmah na početku je jedna velika mana, koja je oduvek pratila TMNT igre na konzolama - broj igrača je ograničen na samo 2, iako i GameCube i Xbox i Playstation 2 pa i PC imaju mogućnost povezivanja do čak 4 kontrol

era. Potpuno je nerazumljivo zašto je Konami izostavio ovako važnu opciju koja



bi faktor trajnosti sigurno podigla na mnogo viši nivo. U story modu postoji ukupno 7 nivoa koji se sastoje od više scena, a na kraju svakog od njih čeka vas



jedan po pravilu dosta tešak glavni protivnik. Izvođenje je poprilično standardno i nije mnogo izmenjeno u odnosu na ostvarenja sa kojima smo mogli da se srećemo u prošlost. Postoje dve osnovne vrste napada, jedan koji je idealan za situacije







## PROFI

Il primo dei quattro film della serie "Teenage Mutant Ninja Turtles" è stato realizzato da John Badham, che ha anche diretto il film "The Goonies".

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.

Il film è stato distribuito in Italia da Medusa Film, con la regia di John Badham. La trama è basata sulla serie di fumetti di Kevin Eastman e Peter D'Adamo.



Kada ste okruženi velikim brojem protivnika (a to je veoma često) i drugi koji omogućava duge kombinacije udaraca. Možda jedinu pravu novinu predstavja aperiak kojim se protivnici šalju u vazduh kada ih možete dokrajčiti sa par udaraca (takozvani air juggling koji se koristi u modernim borilačkim igrama kao što je Tekken npr). Doduše ovaj udarac nije od velike koristi jer se može primenivati samo kada je na ekranu mali broj protivnika.

Treba reći i da postoji mogućnost napada iz vazduha (što je veština koju ćete steći u toku igre) ali je on u potpunosti drugom planu zbog svoje neefikasnosti.



Imaginativni trik protivnikom koji eksplozivnu alicu ih udarite dovoljan broj puta



Na kraju igre se pojavljuje onakav kalibru ga parvemo



Prilikom borbe protiv protivnika koji je u vazduhu, ne i Nano Monster Var. 3

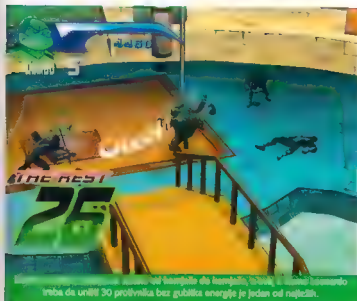


U svakom trenutku, protivnik koji je u vazduhu, ne i Nano Monster Var. 3

Na svakom nivou sukobljavate se sa deset nam protivnika koji dolaze u nekoliko oblika: ljubitelji starog serijala prepoznaju Mousere i Nindža Stopala (Foot Clan) s tim što su oni ovoga puta ljudi od krvi i mesa, a ne roboti. Konami očigledno nije dovoljno poradio na razbijanju monotonije u toku igranja, jer se svi nivou svode na beskonačne obračune sa hordama protivnika koji dolaze sa svih strana, a zbog već pomenutog relativno



Shogun's Army, koji se pojavljuje u svakom nivou igre, ne i Nano Monster Var. 3



U ovom izdanju igra se na 25. godišnjicu izlaska prvog Nindža Kornjača. Igrači moraju biti brži i snažniji nego ikada, jer moraju da unište 30 protivnika bez gubitka energije je jedan od najtežih.



Prvi mod, kao Underground World npr.



Prvi mod, kao Underground World npr.

takođe važno, usporena. Japoste nema. Jedino na šta se može staviti primedba, je da nivoi generalno deluju previše prazno i jednostavno. Ono što će vas oduševiti jesu dugačke animacije visoke rezolucije preuzete iz crtanog filma kojih ima iznenađujuće mnogo. Prave iju



manjane preglednosti

bitelje Nindža Kornjača bi već ova, podatak trebao da ubedi da daju šansu ovom naslovu.

Muzička podloga koja prati igru može

**" NA SVAKOM NIVOU SUKOBLJAVATE SE SA DESETINAMA PROTIVNIKA KOJI DOLAZE U NEKOLIKO OBLIKA. LJUBITELJI STAROG SERIJALA PREPOZNAJU MOUSERE I NINDŽA STOPALA (FOOT CLAN) S TIM ŠTO SU ONI OVOGA PUTA LJUDI OD KRVI I MESA, A NE ROBOTI."**

konačan sud o njoj. Nažalost, postoje i određeni problemi sa kamerom koja se nekada ne pozicionira na pravi način što je naročit problem u modu za 2 igrača i može da dovede do bespotrebnog gubitka energije. Da pomenemo samo da postoji i Vs mod u kome se vodi klasična borba 1 na 1 kao i poseban Challenge mod koji će se otvoriti kada uspešno završite igru.

Tehnički kvaliteti su na zavidnom nivou, najviše zbog upotrebe popularnog cel-shadinga koji je najbolji za stvaranje utiska trodimenzionalnog crtanog filma. Teksture su čiste, a glavni junaci su zaista verno preneseni iz crtanog filma. Animacija pokreta likova je bogata i što je

se oceni kao adekvatna, ali i ne naročito kvalitetna dok se zvučni efekti odlični, naročito komentari Kornjača kojih nažalost ima jako malo pa se često ponavlja, što umne da ni ra

Kada sve uzmemo u obzir, složićete se da je povratak Kornjača mogao bit i bolje zveden, ali daleko od toga da je ovo loša gra. Ako pripadate generaciji koja je volela ovaj crtan film pr tom volite borilačke igre i imate drugara za igru, nove Nindža Kornjače ne mogu biti nimalo loš izbor. Nadajmo se samo da će nam Konam sledećeg puta predstaviti nešto originalnije i uvesti toliko željenu podršku za 4 igrača. TMNT definitivno zaslužuju mnogo bolje od ovoga.

IGROMER

4.5

5

5

4.5

## FORD RACING 2



3

**P**oja, prvog Ford Racinga pre nekoliko godina prošla je prilično neapaženo. Igra je objavljena paralelno za PC i Playstation koji je već poako padao u zaborav. Problem nije bio samo u tome što je igra objavljena na sistemima koji nisu bili na vrhuncu popularnosti već što je njen kvalitet nije bio naročito impresivan. Bila to standardna arkadna vožnja kojoj su solidna grafika i izbor automobila bio jedini realni kvalitet.

Kada vam je poznat ovaj podatak, kao da je cena originalne igre u startu svega 20 evra, što je duplo manje od prosečne cene nove igre za bilo koju konzolu nemoguće je ne stvoriti u glavni predrasudu da je u pitanju samo još jedna

**"U IGRI SE NALAZI PREKO 30 NAJPOZNATIJH FORDOVIH MODELA PODELJENIH U NEKOLIKO KATEGORIJA KAO ŠTO SU KONCEPT MODELI, STOCK CAR (TRKAČKI BOLIDI ZA NASCAR TAKMIČENJA), LEGENDE, OFF-ROAD VOZILA... IZBOR JE ZAISTA DOBAR A MEĐU PONUĐENIM AUTOMOBILIMA NALAZE SE I MUSTANG GT IZ 68-ME, FOCUS, MUSTANG GT PROTOTYPE, GT40. Glavni mod igre nosi naziv Ford**

površno odrađen naslov koji će brzo past u zaborav. Međutim, kada malo zagrebete, spod površine, shvatite da Ford Racing 2 ipak poseduje određeni kvalitet.



U igri se nalazi preko 30 najpoznatijih Fordovih modela podeljenih u nekoliko kategorija kao što su koncept modeli, stock car (trkački bolidi za NASCAR takmičenja), legende off-road vozila. Izbor je zaista dobar a među ponuđenim auto-



mobila nalaze se i Mustang GT iz 68-me, Focus, Mustang GT Prototype, GT40. Glavni mod igre nosi naziv Ford

svakog poslednji ispada, u). Duel (1 na 1 duel sa 3 protivnika u 3 kruga), Driving Skills (proizaste kroz kapije i zarađujete dodatne sekunde), Seconds Out (sakupljate peščane satove koji poboljšavaju vreme kruga za po 1 sekund), Drafting (vozite u zavetini automobila ispred vas



Automobili su prilično detaljni

određeni broj sekundi). Problem je što se ova koncepcija verovatno neće dopasti ljudima koji više vole klasične trke, jer njih ima manje od jedne trećine. Svaki od izazova možete voziti na jednom od 3 nivoa težine, a u završnici od toga dobijate

Challenge i po svom obliku dosta podseća na recimo Licence testove u Gran Turismo serijalu. Sva vozila su izdvojena na ukupno 7 kategorija (Living Legends, Movie Stars, SVT, Concept, Off Road, Custom i Stock Car) koja sadrže nekoliko automobila koje je potrebno otključati, tako što ćete spuniti odgovarajući zadatak. Međutim sve se ne svodi na pobeđivanje na klasičnim trkama, već postoji više vrsta takmičenja kao što su time attack (oborite rekord kruga iz 3 pokušaja), Racing Line (vozite po idealnoj liniji), Elimination (trka protiv 5 protivnika u 3 kruga, posle





svega 2 kamere, što nedostaje pogled iz unutrašnjosti. Specijalni efekti su izuzetno dobri, a posebno ističemo refleks, u koja je na vrhunskom nivou. Kvalitet i čistota tekstura su odlični, baš kao što se i očekuje od jedne Xbox igre.

Kvačket zvuka dosta vanra - sa jedne strane su prilično realistični, semplovi motora svakog vozila u ign, a sa druge spodprosečna muzika koja se na svu sreću može isključiti.



A photograph showing two sports cars racing on a paved road. In the foreground, a red sports car with white racing stripes is moving towards the viewer. Behind it and to the left, a yellow sports car is also moving in the same direction. The background features a grassy hillside and a clear sky.

ski i poene poboljšavati svoj vozački status. Većina zadataka je poprilično jednostavna – može se prilično lako završiti – na međum i n-ovu težine dok easy gotovo da ne predstavja nikakav izazov. Otključana vozi a modove staze možete skoristiti u Collect on modu, kao i spili screenu. Sam osećaj vožnje je prilično dobar, a ponašanje vozila možete prilagoditi svojim željama, tako da ono može biti potpuno arkadno, li između simulacije i arkade. Nažalost, osećaj brzine nije naročito dobar, pa pri 200km/h deluje kao da se krećete duplo manjim brzinom. I konstrukcija staza je takva da ćete većinu vremena provesti bez puštanja

gasa, uz samo povremena nagla kočenja. Oštećenja su još jedna stvar koja nedostaje ovoj igri, ali s obzirom da je ipak u pitanju arkađa, to nije neka velika mana.

Po grafičkom stilu igra najviše podseća na *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, ali nije baš na njegovom nivou. Dizajn staza varira, ali generalno zaslužuje prelažnu ocenu, jer su dosta detaljne - jedino što po svojoj izradi dosta podsećaju na već pomenuti *NFS: Kola* su sastavljena iz popričnog broja poligona tako da predstavljavu dosta verne replike automobila iz stvarnosti. Ažet je samo što postoje



Čak i kada zaboravimo da je u pitanju riskobudžetna igra koja ne pretenduje na presto koji na XBOXu suvereno drži Project Gotham Racing 2, Ford Racing 2 je po svim standardima sasvim solidna igra koja vas može zabaviti na nekoliko dana.



4	3.5
3.5	3.5



RESIDENT  
EVIL ZERO

Nintendo je već duže vremena bio u pregovorima sa Capcom-om što je rezultiralo u najavi Resident Evil igre ekskluzivno za Nintendo 64. Ta igra je bila REO. U međuvremenu Nintendo izbacuje svoju novu konzolu i sklapa još bolji ugovor sa Capcom-om a to je da je će od tada sve RE igre (glavna serija) izlaziti samo na GameCube-u. Resident Evil Remake izlazi na 64 verzija REO se otkazuje i kao što se očekivalo izlazi na GC-u.



otkriću i ko je ustvario otkrio matični virus i osnovao hemijsku korporaciju Umbrella da prikriva dalji razvoj virusa.

Dok se u prethodnim RE igrama slabio šta menja u izvođenju Zero nam donos dosta na prvi pogled drastičnih promena. Najveća od njih je mogućnost kontrolisanja dva lika svojevremeno - Billy-ja i Rebecca. Jedan i k se kontroliše na isti način kao i pre, a drugi lek se može namesiti da bude agresivan da napada kad naleti na neprijatelja ili da bude pasivan. Isto tako se može narediti



god ovo u jednu ruku olakšava granje, u drugu otežava pošto će biti dosta vraćanja odlučivanja šta poneti a šta ostaviti kada se prelazi sa jedne lokacije na drugu.



**"PORED TOGA ŠTO ĆE TE MOĆI DA SAZNATE ŠTA SE DESILO BRAVO TIMU TAKOĐE ĆETE OTKRITI I KO JE USTVARI OTKRIO MATIČNI VIRUS I OSNOVAO HEMIJSKU KORPORACIJU UMBRELLA DA PRIKRUE DALJI RAZVOJ VIRUSA."**

REO prati priču S.T.A.R.S. Bravo Timu koji je prvi poslat da istraži mistična ubistva u Raccoon City regionu. Helikopteru Bravo tima zakazuje motor i posle prisilnog prizemljenja u šumi članovi tima nakaze prevrnuti džip vojne policije masakrirane vojnike. Pored džipa Rebecca nalazi zveštaj u kome piše da su vojnici prevozili zatvorenika na pogubljenje. Bivši poručnik Billy Coen je navodno odgovoran za smrt 23 civila. Pod predpostavkom da je Billy pobio vojnike pobegeo Enrico nareduje svom timu da se podeli i pokušaju uhvatiti zločinca. Ubrzo Rebecca otkriva napušten voz gde sve počinje a čije putnike su pobile krvoločne pijavice pod kontrolom mistične osobe u belom. Pored toga što će te moći da saznate šta se desilo Bravo Timu takođe ćete

partneru da čeka na mestu gde se nalazi dok vi solo istražujete ili da pode sa vama. Zamena između lika kojeg hoćete kontrolisati se dešava u sekundi pritiskom na dugme. Partner se kontroliše sa C analognim pad-om kada se nalazi u istoj sobi sa likom koji se trenutno kontroliše. Ova novina sa sobom donosi probleme koji se mogu rešiti samo uz pomoć oba lika a i nekako daje novu dimenziju igri. Predmeti se sada mogu ostaviti bilo gde (ograničen broj u svakoj sobi) kao i izmenjivati između likova ako stoje blizu jedan drugog. Svaki ostavljeni predmet se može kasnije locirati na mapi a podeljeni su u četiri grupe: ključni predmet, oružje, municija i energija. Item Box-ova nažalost više nema tako da koliko

inventar je malo promenjen pošto sad ima dva lika na me ako samo jedan od njih umre igra se završava.

REO koristi isti dodušje poboljšani dizajn RE 1 mehanika. Prerenderovane 2D pozadine izgledaju stvarno a na mestima skrolova tj. kamera prati lika pre nego što će preći iz jedne pozadine u drugu dajući neki 3D osećaj. Glavni likovi Rebecca i Billy su posebno detaljni. Razlikuju se po tome što jedino Rebecca zna da meša lekoviće biljke i hemikalije u svom mixing set-u dok je Billy znatno snažniji i nosi zip-pov upaljač. Zombiji su preradeni i nema više nasilnih "Crimson Head" zombija koji oživljavaju ali zato od malo tvrdoglavijih neprijatelja su oni napravljeni od pijavica a ljudsko



su obika. Dosta neprijatelja su ustvari životinje zaražene T-virusom (zar je moguće da je Jimbrija u početku eksperimentisala na životinjama a ne na ljudima?) Nož, pištolj, pumpanca, bacač raketa su još uvek najbolji prijatelji a jedina nova oružja

Sa zvučne strane muzika je mnogo više prisutna u igri. Govor je epa odglumljen, slaže se sa likovima. Billy je tipičan američki vojnik koji misli da je neuništiv (mada moram priznati, ma

**"ITEM BOX-OVA NAŽALOST VIŠE NEMA TAKO DA KOLIKO GOD OVO U JEDNU RUKU OLAKŠAVA IGRANJE, U DRUGU OTEŽAVA POŠTO ĆE BITI DOSTA VRAĆANJA I ODLUČIVANJA ŠTA PONETI A ŠTA OSTAVITI KADA SE PRELAZI SA JEDNE LOKACIJE NA DRUGU."**

sa Molotovljev koktel (neidite nigde bez ovih) lovačka pumpanca poznatija kao dvocevka. Opcijama oružja prisutna u nimejku su zbačena

moćnu tetovažu) dok je Rebecca naizgled neiskusna, jako inteligentna. Od poznatih negativaca imaće se prilike videti Albert Wesker-a vođu S.T.A.R.S. Alpha Tim-a i William Birkin-a tvorca G-virusa. Alexia Ashford se spominje u dokumentima

REO je lakši od nimejka, staviše neko ko nikad nije igrao RE će se veoma brzo snaći u REO čija glavna prepreka je navika na kontrole. Prisutnost dva lika smanjuje napetost igre koja se više koncentriše na akciju nego na strah. To možda nije čudo pošto Shinji Mikami (tvorac RE) nije imao puno vremena da dižni u igru pošto je bio zauzet sa drugim projektima



IGROMER

Izdavač: CAPCOM

Distributer: CAPCOM

Vrednovanje:

8

Vrednovanje:

4.5

Kontrola:

4.5

Grafika:

4

Glasovni efekti i muzika:

Glasovni efekti i muzika:

Igra:

Igra:

# HARVEST MOON

## Friends of Mineral Town



**H**arvest Moon je jedana od onih igara koje nisu baš za svakoga. Srž igara iz ovog serijala je uvek bilo upravljanje farmom, ali kako su se redali nastavci serijala je prešao u pravu simulaciju života na selu. Prvi deo se pojavio još 1997 na Super Nintendo, tako je od tada izašao veliki broj nastavaka za bukvalno svaku platformu što uvek postoji dosta građa koji ih nisu čuli za ovaj serijal ili nisu dovoljno upućeni u njegove kvalitete. Harvest Moon Friends of Mineral Town je prvi deo ovog zvanrednog serijala za GBA. GBA verzija je napokon uspeła da dostigne i prestigne originala sa SNES-a.



Na samom početku igre nasledujete farmu od jednog starca koji je nedavno preminuo, vama je ostavio farmu jer ste mu vi bili jedni prijatelji. Sam početak igre teče veoma polako i nije baš zanimljiv ali on zato služi da se igrač uhoda u dosta opširan gameplay. Odmah ću da napomenem da su kontrole moguće biti bolje, ali to nije knjivica samih developera nego samog GBA koji ima bedna četiri tastera. Postoji dosta prečica u igri koje spašavaju stvar, ali još uvek se tokom igre oseća nedostatak tastera. Mada posle dužeg vremena ponosen kvalitetom igre nećete ni primetivati ovaj problem. Vaša zadatka u igri je da vi novo

dobijete farmu, prvo dovedete u red, a zatim da se posvetite svim poljoprivrednim i sličanskim zanimanjima. Pored toga u na početku imate malo štene koje će tokom igre porasti i prerasti u prelepo psa, ali samo ako vodite računa o njemu. Svaki dan u igri traje oko 10-tak minuta pravog vremena. Tako da je vaš glavni neprijatelj u ovoj igri samo vreme, jer za jedan dan treba uraditi stvarno mnogo stvari. Drugi problem je umor glavnog lika pa ćete tako često morati da se odmarate u prijatnoj atmosferi izlaza tople vode (seoska verzija saune na japanski tradicionalni način). Kako vaša farma raste tako će i broj poslova rasti. Pošto pored farme postoje i druge stvari u životu vašeg junaka, unajmćete male vilenjake da vam rade na farmi. Oni vam neće pomoći samo tako, nego će zahtevati razne poklone, ali verujte mi isplati se. Inače u igri postoji i RPG element, on je ispoljen stičući svaka alata u igri ima jedan bar koji se puni njenim ispuštanjem, kada se ta skala napuni treba da odete u kovačnicu i da je unapredite u mnogo efikasniju verziju. Pored unapređivanja alata i glavni junak tokom igre postaje iskusniji i stiče mnogo uspešnosti u obavljanju poslova. Inače sezona u igri traje 30 dana, kraj svake sezone služi za ubiranje plodova i njihovu prodaju. Pare se uglavnom koriste na kupovinu boljeg smeštaja za vas, ali i za životnje.

Pored toga možete posebiti graditi u vašoj blizini. Posle male šetnje otkrićete koliko drugih stvari postoji u ovoj igri, glavna je pronalazanje vaše životne saputnice. U igri postoje četiri devojke koje mogu postati vaša supruga. Svaka ima nivo afekcije prema vama koji se povećava kroz razgovor i donošenje poklona. Krajnji cilj igre je da imate ogromnu farmu, velebenu kuću, prelepu ženu i mladog sina koji će vas

naslediti. Dok ovo ne postignete proći će ogromna količina vremena. To je i glavna karakteristika Harvest Moon igara kada se jednom navučete teško da ćete prestati sa igranjem. Pored obaveznih delova kao što su razvo, farme i muvanje budućeg supruge igra je prepuna neobaveznih mini igara koje znaju da posreduju ogromnu količinu slobodnog vremena, to dovoljno govori o njihovoj razaroznosti.

Što se tiče grafike ona je više nego odgovarajuća, ne iskoršćava baš GBA do kraja, ali ipak izgleda prilično dobro. Tu je čak vizuelno lepo predstavljena smena dana i noći. Jedina stvar koja može predstavljati problem je razlikovanje suve i mokre zemlje, jer su automati konstantno slične boje. Isto se zvuka tiče on je odličan, svaka životinja zvuči baš kako treba, jer su autori ubacivali kvalitetne digitalne sample. Muzika je u 8-bitnom fazonu, GBA može bolje.



Na kraju šta reći osim da ovu igru preporučujem svim vlasnicima GBA, jer će im se pare za kretanje stvarno isplatiti. Pošto ova igra ima skoro neograničenu dužinu. Možda će vam sam koncept igre izgledati malo gušno na prvi pogled, a to je i jedan od razloga što mnogo ljudi nije igralo ova serijal. Međutim, njima imam samo jednu stvar da kažem, a to je da ne znaju šta propuštaju.

IGROMER		Autor: NATSUKI	
GRAFIKA	Sve je veoma slatko i prelepo, spratlovi su dobro animirani, ali slično se osećalo da je celokupni izgled mogao biti bolji.	KONTROLA	Kontrolni sistem je jedva prilagođen GBA-i, ali njegova četiri tastera, ali ipak sve funkcije dolaze kako treba.
	3.5		4
ZVUK	Iako na nivou 8-bitnih platformi muzika je veoma slusljiva, dok su zvukovi životinja odlični.	ZABAVNOST	Zanimljivo i zabavno.
	3.5		5



# FIRE EMBLEM

"Serijal Fire Emblem ima dugu istoriju (još od 1990. godine sa Famicomom/NESa) i kulturni status u Japanu. Pred nama je prva igra koja nije radjena samo za japansko tržište, i koja je ukupno sedma u seriji, a druga za Game Boy Advance."

Igra su radili Intelligent Systems i sa razvojem tim odgovoran i za Advance Wars serijal. Sličnosti između ova dva naslova postoje, ali razlika ima više nego dovoljno i nisu samo estetske prirode.



Igra se odvija u klasičnom srednjevekovnom fantasy svetu, a priča počinje kada se lutajući strateg i krog igrače, a koji ne učestvuje fizički u bitkama, budi i upozna devojku po imenu Lynn. Za vreme razgovora napada u vas banditi i počinje prva misija u kojoj će vas Lynn naučiti osnovama borbe. Zanimljivo je da se priča razvija kroz desetak misija. Te misije su svojevrsni tutorial koji će vas postupno upoznat sa svime što je potrebno da sa uspehom odigrate ovu igru. Nakon toga upoznate mladog lorda Eliwooda, koji će biti junak glavne priče, koja je usko vezana sa celim Fire Emblem serijalom. Tokom misija i sa Lynn i sa Eliwoodom, priklićuju se ostali likovi koji će činiti vašu družinu. Njihove veštine su priklično detaljno prikazane kroz animacije između misija, a pa ćete lako razviti simpatije prema nekim likovima. Koristite ih više nego druge. Sa jedne strane to nije loše, pošto je jače likove teško zaustaviti, a sa druge strane, slabiji likovi će ostajati slabiji, te će predstavljati lak zalogaj protivnicima u kasnijim misijama. Kada neki lik

izgubi jednu borbu, njega nećete moći da koristite do kraja igre, iako da je jako važno gubiti što manje jedinica. Ukoliko izgubite Lynn, Eliwooda ili nekog od još par važnih likova (Hector i Marcus npr.) igra je gotova, tako da sa njima morate biti posebno pažljivi.

Za razliku od Final Fantasy Tactics Advancea, u Fire Emblemu ne postoji veliki izbor klasa, a još manje mogućnosti za njihovo kombinovanje. Ukoliko je lik dogurao do desetog nivoa u svojoj klasi, a imate odgovarajući predmet, možete ga iskoristiti (svaki predmet samo jednom, tako da pažljivo birajte čiju ćete klasu unaprediti) da lik postane moćnija verzija svoje klase. Tako se, na primer, Konjaniči menjaju u Paladine. Promena, osim znatnog ojačavanja lika, promene izgleda i animacija prilikom napada, može da omogući i korišćenje dodatnih oružja i magija.



Sistem borbe je sličan dečijoj igri kamen-papir-makaze: ovde je koplje jače od mača, mač jači od sekire, a sekira jača od koplja. Isti sistem se koristi i kasnije u igri za tri vrste magija. Takođe postoje i specijalna oružja, kao što je mač Lancereaver, specijalno dizajniran za borbu protiv koplja. Naravno, jači likovi neće imati mnogo problema ni da sa slabijim oružjem odnesu



pobedu protiv slabijih likova. Pored oružja u borbama treba obratiti pažnju i na teren na kom se nalazite vi, a na kom vaš protivnik na brzinu likova, kako biste mogli da zadate dva udarca u jednom napadu i slično. Obratite pažnju na to da se oružja troše tokom igre, te da svako oružje ima određen broj korišćenja, koji piše pored mena.

Grafika je dobro urađena, mapa i sve na njoj je jako sitno, a dovoljno detaljno. Animacije borbi su sjajno urađene i uživljive ih je gledati. Animacije između misija su prosečno urađene koliko god dobro prikazivale priču i likove, ponekad su preduge, a verovatno bi bile pravo mučenje kada bi morale da se gleda u prilikom svakog restarta misije. Srećom dovoljno je pritisnuti start dugme preskočiti animaciju. Zvuk je prosečan, ni posebno dobar ni posebno loš. Kontrole su većinom odlične, iako brzo i jednostavno ćete konstatirati: meni je sama igra dobija na dinamici zbog toga. Jedini problem je nešto lošije rešena razmena predmeta među likovima. Najveći adut igre je njena zabavnost. Dosta stvaran je šablonski rešen, dosta stvaran je možda i suviše jednostavan i linearni, ali je sve zajedno neverovatno zabavno, a misije sa četrdesetak jedinica odjednom su samo slag na torti ove sjajne igre.

IGROMET	
GRAFIKA	KONTROLA
4	4
ZVUK	ZABAVNOST
3.5	4.5
bonus	

# GRAN TURISMO 2



## Kreiranje istorije

**P**ovremeno, u svetu video igara desi se revolucija. Kao što su nekada Street Fighter II i Mortal Kombat postavili standarde za borilačke igre ili Doom za pucačine z prvog lica, tako je i celokupan žanr simulacija vožnji Gran Turismo podigao na jedan mnogo viši nivo.

Zapravo njegovom prvom inkarnacijom objavljenoj sada već prilično davne 1997. godine Playstation je dobio kao svoju ekskluzivu najbolju vožnju svih vremena. Zahvaljujući sjajnom kontrolnom sistemu GT modu ali i fantastičnom zboru od preko 100 automobila igra je pokupila izuzetno visoke ocene, zasluženo ostvarila višemilionski tiraž. Sja, na prodaja bila je odiglatan znak da će Gran Turismo tokom narednih god na prerasti u seriju koja će nastaviti da prednjači u svom žanru.



svaga nekoliko automobila i staza a ostatak ćete otvarati poredama na trkama.

Potpuno nova stvar uvedena u seriju u ovom delu bila je reli vožnja kojoj je Polyphony posvetio izuzetnu pažnju i otkopio prava na veliki broj slavni. tada aktuelnih reli automobila kao što su Peugeot 206, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla i mnog drugih.

razne drugi. Kupovina guma ima doduše čisto estetski karakter s obzirom da se samo menja, boja i izgled felni a ne i performanse, a još manje je korisna simpatična mogućnost da operete automobile. Tek u GT modu zapravo možete videti koliko je

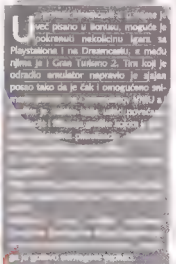


I zaista, dve godine kasnije pojavio se Gran Turismo 2 koji je u potpunosti opravdao očekivanja i sasvim zasluženo nosi titulu najbolje vožnje objavljene na ovoj konzoli.

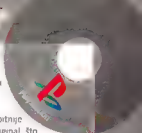
## Veći nego ranijel

Prvo iznenađenje koje donosi GT2 jeste da je igra ovog puta objavljena na 2 diska gde se na prvom nalazi arkadni mod a drugi je u potpunosti namenjen karijeri odnosno proslavljenom Gran Turismo.

Arkadni mod i dalje omogućava standardne načine igre kao što je single play, time attack i 2 player battle odnosno split screen. Naravno, na početku vam je dato







tojeć automobil i kupiti nov

Kontrolni sistem nije bitnije zmenjen u odnosu na original što znači da može da bude dosta nezgodan za početnike, naročito u reli modu koji je i znatno zahtevniji. Ponašanje vozila na stazi zavisi od faktora kao što su težina i pogon vozila (da li je na 2 ili 4 točka), tako da način upravljanja varira od modela do modela



ovo je najopasnija krivina na liniji prilično jednostavnoj stazi Tahiti Road

**Don't fix it if it's not broken (ne popravljaj ono što valja)**

Ono što se najmanje promenilo u odnosu na prethodni ka jeste kva i et grafike koja je ostao na vrhunskom nivou uz neznatna poboljšanja što samo pokazuje da su programeri već sa prethodnikom izvukli skoro maksimum iz PSX hardvera Iscrtaavanje je na pristojnoj udaljenosti (čak malo dalje nego u originalu), sva vozila su sjajno modelirana a staze kojih ima znatno više nego u prethodniku su prepune detalja i veoma raznovrsne Polyphony definitivno nije želeo da poboljšava kvalitet grafike na uštrb brzine animacije (kao što je npr EA to uradio sa Need For Speed IV High Stakes ili Need For Speed V Porsche Unleashed), i to

biti iskren i reći da se većina njih vozi na samo jednoj stazi koja može biti fiksna ili određena po slučajnom izboru Na početku karijere startujete sa deset hiljada kredita koje treba iskoristiti za kupovinu prvog automobila (najbolji izbor je neki jeftin japanski polovnjak) koji će biti dovoljan za uspešno takmičenje u Sunday Cupu i još nekoliko takmičenja, a zatim kupiti neki drugi model i sa njih krenuti u pravo zaradivati Licence testovi su i dalje nezostavni



Hi Speed Rink je idealna staza za postizanje velikih brzina

deo ovog moda a ovaj put ih ima 6 Za skusnije igrače oni su i dalje samo dobra vežba dok će onima koji se prvi put susreću sa GT serijalom ovo biti više nego dragoceno iskustvo koje će im pomoći u savladavanju osnovnih tehnika vožnje Ono što je takođe bitno jeste da osvajanjem licenci otključavate nove staze u arcade modu, ali ovo nije njihova jedina veza Posebno interesantne su opcije za "buđenje" kojima do mile volje možete da poboljšavate performanse vašeg automobila kroz pravo more opcija Ugradnja turbo punjača, jačeg motora, kvalitetnijih kočnica i guma tek su deo mogućnosti koje su vam dostupne Naravno, sve to zahteva i ulaganja koja dobrobrano prevazilaze cenu osnovnog modela, pa uvek treba pažljivo odmeriti da li je pametnije nadograditi pos

ston Martin, Mercedes-Benz, BMW, RUF (junior Porscheovih modela), Audi, Volkswagen, Lister, Opel (Vauxhall), TVR, Jaguar, Lotus, Mini and MG, Citroen, Renault, Alfa Romeo, Peugeot, Venturi, Fiat, Lande, Dodge, Shelby, Ford, Vector, Plymouth, Chevrolet, Toyota, Mitsubishi, Daihatsu, Tommy Cairn (junior), Mazda, Nissan, Suzuki, Honda i Subaru.

nastavak veća igra od originala, jer i broj takmičenja na kojima možete učestvovati zuzetan Gotovo svak proizvođač automobila koji se našao u igri ima i sopstveni turnir (nekada i 5-6) na kome možete da učestvujete samo ako posedujete odgovarajući model dotične kompanije Ostala takmičenja se generalno dele na GT League, Specia Event, Dirt Trial i Endurance mod Sveukupno kada se sabere broj turnira na kojima se možete takmičiti prelazi cifru od 200! Ipak, treba



SAVE! Na početku karijere najbolje je da kupite neki polovni model, kao što je ova Mazda RX-7

## KAKO DO NOVCA

- na početku igre obavezno kupite neki japanski polovnjak
- umesto da kupujete jeftina kola i onda ih nadograđujete, bolje je da probate da osvojite sve zlatne trofeje u nekom Licence testu. Kao nagradu dobićete automobil visokih performansi. Ovo se posebno odnosi na International-C i International-A testove koji donose 2 izuzetna automobila koji su dostupni samo na ovaj način.
- Ili u početku učestvujte u trkama koje se voze na stazama koje najbolje poznajete. Posvajanje staze nekada je bitnije od kvaliteta vozila.



je ispostavilo se, bila prava odluka.

Zvuk je na vrhunskom nivou, što nije ni čudno kada se zna da je Polyphony snimao zvuk koji proizvodi svaki



nedostatak Ferrarijevih i Lamborghinijevih modela delimično nadoknađuju druge fabrike ekskluzivnih modela, kao što su Jaguar, Uster, Vector i drugi

od modela koji se našao u igri. Posebno oduševjava to što i nadogradnja motora podrazumeva i promenu zvuka. Muzika je izuzetno kvalitetna i razlikuje se u sve 3 verzije igre, gde naša PAL vanjanta sadrži



sve kompozicije iz japanske verzije igre ali mnoštvo novih čiji su autori između ostalih i Cardigans, Fatboy Slim i Everything But The Girl

## Nema znakova inteligencije

Jedini realni nedostatak GT2 je AI. Razlog za to je implementacija nesretne catch-up logice rutine koja jednostavno ne dozvoljava vodećem vozaču da odmakne ostalima, što znači da ćete konstantno voziti u grupi ili na svega par metara ispred ostalih rivala. Koliko je AI nedorađen pokazuje i činjenica da vaši protivnici na stazi prave iste greške, bezglavo se zaleću u vas i voze po predefinisanim putanjama Polyphonyjevo objašnjenje koje je objavljeno kasnije bilo je da je problem opet u

hardveru PSX konzole koja onemogućava pisanje bolje AI rutine jer se najveći deo snage CPU jedinice troši na verno simuliranje ponašanja automobila i naravno, grafičko okruženje. Mišljenja smo ipak da je nešto od toga vredelo žrtvovati da bi AI bio bolji

## Apsolutni trijumf

Po opštoj oceni Gran Turismo 2 je najbolja vožnja koja se pojavila na PlayStationu, što je u konkurenciji na desetine drugih naslova zaista velik uspeh i ne samo to, GT2 je sigurno jedna od najboljih igara izbačenih za ovu konzolu čiji je rok trajanja praktično neograničen. Zbog toga, ostaće upamćen kao večni klasik

## GT2 NA DREAMCASTU

Zapravo, ulativistični labor najboljih automobila po klasama je nemoguće napraviti, ali i ovo modela koji spadaju u vrh ponude svalje od njih i koje bi trebalo da kupite

FF Class - Taevion PTO GT '90  
FR Class - Dodge Viper GTS-R  
MR Class - GT40 Race Car  
4WD Class - Suzuki Escudo Pikes Peak Version  
Rally - Suzuki Escudo Pikes Peak Version



**IGRAJ SE!**



**PSone™**

**samo 6.900 din**

**Uslovi plaćanja :**

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Generale



**Garancija 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/2 421 355, 30 86 916, 30 86 917  
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta [www.beasoft.co.yu](http://www.beasoft.co.yu)



# SILENT HILL



Velika popularnost Silent Hilla 3 bi mogla da posluži kao dobro opravdanje da se podsetimo na igru od koje je sve počelo - originalni Silent Hill sa PlayStationa. Lostaloni, SH3 se, za razliku od SH2 direktno nastavlja na pčnu iz prvog Silent Hilla pa ga i zbog toga treba odigrati, ako već niste. Iako žanrovski pripada survival horrorima, SH senjal ima jednu veliku razliku u odnosu na npr. Resident Evil senjal - mnogo više je baziran na instinktivnim strahovima i konstantno zastrašujućoj atmosferi, nego na trenutnim iznenađujućim prepadanjima. Kod prvog dela je ta razlika i najprimetnija što i nije za čuđenje - pošto je Konami 1999 godine sa tim ciljem i razvijao igru.

Igra počinje jednim od najefektnijih uvoda koje sam imao prilike da vidim -



Groblje, pravo mesto da nadjetete bebu.

konačno odlično urađenih animacija (obratite pažnju na emocije koje se očitavaju na licima likova) koje ćete odgledati u celosti tokom igre, praćen briljantnom muzičkom podlogom, kroz koji možete da ukapirate osnovu priče. Glavni junak Harry Mason i njegova žena na groblju grada Silent Hill, gde su na odmoru, pronalaze bebu koju jsvajaju 7 godina kasnije, žena je tragično preminula nakon teške bolesti, a Harry i ćerka Cheryl putuju u Silent Hill na odmor. Veče je pred sam kraj puta ih prebije policajka na motoru, Harry i ona razmenjuju poglede, put se nastavlja. Ojednom, vidimo da je motor srušen kraj puta, policajke nigde nema, Harry vraća pogled ispred sebe i primećuje omanju priliku na putu orzo mota volan u namen da izbegne sudar i izleće sa puta.

Harry se buđi, gleda oko sebe, Cheryl je nestala. Izvlači se iz razlupanog džipa i



Cheryl se odmah izgubila u magli.

primećuje da je već svanulo, ali se tačno doba dana ne može zaključiti zbog magle od koje se jedva vidi koji metar ispred sebe snega koji lagano pada iako mu nije vreme.

Od tog trenutka na igraču je da vodi Harrya u potragu. Prvih par minuta igre služe da igrača upozna sa načinom igre i još malo prodube pčnu, kao i da odmah oduzmu svaki osećaj šta je "stvarno" igraču i samim tim ga još više uplaše. No, kako ne bih pokvario uživanje onima koji još nisu imali prilike da igraju Silent Hill, više se neću direktno osvrnati na pčnu.

**"IAKO ŽANROVSKI PRIPADA SURVIVAL HORRORIMA, SH SERIJAL IMA JEDNU VELIKU RAZLIKU U ODNOSU NA NPR. RESIDENT EVIL SERIJAL: MNOGO VIŠE JE BAZIRAN NA INSTINKTIVNIM STRAHOVIMA I KONSTANTNO ZAŠTRAŠUJOĆOJ ATMOSFERI, NEGO NA TREUTNIM, IZNENAĐUJOĆIM PREPADANJIMA."**

Ono što mogu da kažem je da će nastanak Cheryl biti najmanji problem, pošto u gradu više skoro da nema ljudi, a i onih par koje ćete sresti baš i ne ulivaju neko poverenje, sa druge strane, sretaćete zas-



Prvi susret sa Cheryl, u ovom trenutku je Silent Hillu.

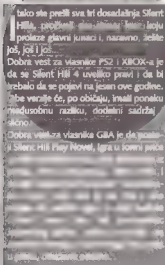
trašujuće kreature poput ogromnih ptica sličnih pterodaktima, pasa odrane kože koji će kidati u želji da odere Harrya čovečuljaka sličn h dečjim mevedici ma, ai nadražanih dugačkim i ostrim noževima. Pored običnih neprijatelja, koji se pojavljuju u relativno često određene delove grada čuvaju i unikatna stvorenja, za koja ćete morati posebno da se pripremate, kao i da smislite taktike za njihovo uklanjanje.



Trenutak vani mnogo lakovije da ovis prešli igru.

Najveću pomoć Harry će imati u relativno skromnom arsenalu oružja, džepnoj lampi koja će mu često tokom igre biti jedi-

ni izvor svetlosti, mapi grada i radiju sa koj se čuje jedino stabički šum. Pitate se kako vam šum pomaže? Tako što je radio potpuno mrtav kada u vašoj blizini nema čudovišta, ali čim se neko pčni, bi šum se pojačava. Koliko god pomagao, radio i sjajno stvara atmosferu. Zamislite scenu u kojoj Harry stoji na sred ulice u mračnom mraku sa jedva malo svetla koje lampa pruža, a onda čuje šum sa radija. Panično vadi pištolj i okreće se oko sebe pokušavajući da kroz obrise u mraku nazre opasnost koja mu se neumitno približava, a onda čuje lepet knja iza leđa, ne stigne da se okrene na vreme i oseća tup udarac kandažom po glavu. Čudovišna ptica spušta pobednički krik dok Harry polako ostaje bez svesti.



Ovakvo kvalitetno odrađen zastrašujući deo igre uopšte ne treba da čudi, pošto su ljudi iz Konamija posebnu pažnju posvetili proučavanju ljudske psihe, kao i horor žanru. Poznavaoci horora će primetiti delove priče koji su inspirisani mnogim poznatim delima (i knjigama i filmovima), a sve ulate u gradu su imenovane prema nekim od najvećih horor autora.

**"OVAKO KVALITETNO ODRADEN ZAŠTRAŠUJUĆI DEO IGRE UOPŠTE NE TREBA DA ČUDI, POŠTO SU LJUDI IZ KONAMIJA POSEBNU PAŽNJU POSVETILI PROUČAVANJU LUDSKE PSIHE, KAO I HOROR ŽANRU."**

Tako da, što se priče i strave tiče Silent Hill i danas ima mnogo šta da pruži, čak je po skromnom mišljenju autora ovog teksta (i jednom kulturnom deo obožavalaca ove igre) ovo i najstrašnija igra iz serijala, a možda i najstrašniji survival horror uopšte. Ono što je pitanje je, koliko sa tehničke strane može da se nosi sa današnjim igrama.



Prazna škola djaka, a prepuna mraka...



Jedna od prvih zagonetki u igri.

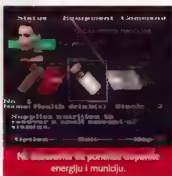
Grafika je i pre skoro 5 godina bila relativno slab deo igre, pre svega zbog slabije odrađenog enginea koji je izgledao prilično fno, ali je patio od usporavanja prilikom pojave većeg broja protivnika. Sa druge strane, dizajn čudovišta, scena i sitnih detalja koji podižu atmosferu, kao i međuanimacija je na visokom nivou. Za PSOne naslov iz 99 godine. Sa onim što je danas postignuto u npr. Silent Hillu 3 ne može nikako da se poredi tehnički, ali to i nije toliko važno.

Zvuk je takođe kategorija u kojoj Silent Hill ima sjajne, ali i loše strane. Muzika je odlična, čitav soundtrack je baziran na tužnim tonovima akustične gitare pomešan sa zastrašujućim zvucima i kada se čuje tokom igre zaista podiže atmosferu, na žalost (kako bi se podigla uloga radija) muzika se čuje možda isušve.

retno. Zvučni efekti su dobri, takođe su u skladu sa atmosferom i ne može im se ništa prigovori. Najslabiji deo su svakako glumci koji su davali glasove likovima (čast retnim izuzetima). Najveće razočarenje je svakako sam Harry koji u većini svojih linija zvuči potpuno nezainteresovano i bez osećanja, što uspešno ubija atmosferu par puta, a to je katastrofa za igru koja se zasniva na atmosferi. To se, srećom, dešava samo par puta pa i nije tako strašno.

Kontrole su dosta dobro urađene naročito kada se naviknete na čiprenje da ćete morati da prvo pritiskom na jednu dugme nametate protivnika, a tek onda opalite u njega. Može se reći i da postoji mala pauza između pritiska na dugme i Harryeve reakcije na ekranu, no i na to se može naviknuti. Ukoliko imate dualshock, joypad će vibrirati što Harry ima manje energije, odnosno što mu brže kuca srce, obratite pažnju na to i izležite ga čim pre. Još jedan prigovor koji je vezan i za kon-

trole i za grafiku je pomalo čudno ponašanje kamere, ali to je normalna stvar za 3D igre u kojima se menja kamera od scene do scene, a poziciju kamere je moguće i podešavati tako da i nije tolik problem.



Na konamijevim timovima konstantno energiju i municiju.

Silent Hill je prosečne dužine, možda malo kraća nego što bi trebalo, ali je svakako duži nego Silent Hill 3.

Međutim, sjajna atmosfera, odličan dizajn i zanimljive zagonetke, priča koju je teško skapirati z prve. Četin kraja koji zavise od načina na koji ste igrali, a pritom svi u najboljem horor maniru ništa ne zaključuju konačno su dovoljan razlog da



U ovom gradu i knjige pišu krvlju.

se igra pređe nekoliko puta. Dodajte na to da postoje i peti i šesti skriveni krajevi, a koje je nemoguće videti posle prvog prelaaska, kao i otključavanje dodatnih oružja rating koja igra daje kada je pređete, a koji prosto zove da ga nabijete na 10 zlatnih zvezdica i trajanje igre se višestruko povećava.

Ukoliko ste fan horora, ovo je igra koju jednostavno morate da igrate, a i ako niste pružite joj šansu, možda vam se dopadne.

Mene je ponovno igranje opet oduševilo toliko da sada maštam o nekom nimejku, urađenom u Silent Hill 4 engineu, a sa dodatnim sadržajima, kakvi su oni iz SH Play Novel naslova za GBA. No, i SH4 će biti dosta kada se pojavi.



# IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube



Najveći izbor igara

**NAJBRŽA  
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!**



- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

**THE  
GAMES**

tel. 063 / 882 33 33

064 / 117 53 34







Atari Jaguar

Panther, međutim ponuda je prihvaćena i počeo je zajednički rad na konzoli koja će poneti ime Jaguar.

Atari Jaguar je ugledao svetlost dana 1. decembra 1993. u Americi, a distribuirao ju je IBM. Zahvaljujući korišćenju više procesora, u pitanju je bila prva 64-bitna konzola. Logično, u pitanju je bio sistem za igranje sa gotovo neverovatnim sistemskim specifikacijama iz te doba. Koristio je pet procesora (jedan od njih je bio Motorola 68000), imao je 2 MB RAM-a, podržavao rezoluciju od 800 x 576. Atari je najavio da će neverovatan broj od 158 razvojnih timova raditi igre za Jaguar, međutim mnoge od tih igara nikada nisu ugledale svetlost dana. Slično se desilo i sa mnogim perifernim delovima za konzolu. Pored toga, Atari je uradio nesvatljivo lošu reklamnu kampanju (dovoljno je samo reći da televizija kao medij uopšte nije korišćena). Uskoro je Jaguar potpuno povučen sa tržišta kako bi ustupio mesto novim konzolama.



Sega Saturn

Vreme je da kažemo ponešto i o konzolama iz druge polovine prošlog milenijuma. Osim u opštinama drugih država. Godine 1991. u Japanu, na poznatoj manifestaciji Tokyo Toy Show, Sega je objavila da radi na tajnom projektu. U pitanju je prva konzola koja podržava CD-ROMe preko posebnog porta mogla povezati sa Genesisom. Pored unapređenih grafike i zvuka, nova konzola je

mogućavala i FMV (Full-Motion-Video) sekvence u igrama. Konzola je procesor Motorola 68000 na 12,5 MHz, imala je 768 kb RAM-a, podržavala je rezoluciju od 320 x 224, a cena joj je bila 299



Sega CD



Echo the Dolphin

dolara. U oktobru 1992. u Americi se pojavio i dodatak po imenu Sega CD, ali nije postigao zapažen uspeh. Zbog toga je 1993. godine kompletna konzola redizajnirana i izbačena i na evropsko tržište. Godine 1994. redizajniran je i Sega CD, ali ova puta kao posebna konzola a ne samo dodatak. Sega CD je po mišljenju mnogih bila sjajna konzola, ali nažalost nikada nije postigla zaslužen uspeh. Kao prvo, cena je bila previsoka, a većina igara koje su se za nju pojavile bile su dosta lošeg kvaliteta. Najveći udarac Sega je pretrpeo kada je počela aktivna kampanja protiv nasilja u video igrarstvu. Iada je igra Night Trap žestoko kritikovana, a mnoge prodavnice su počele da povlače ne samo ovu, već i druge Segine igre iz prodaje. Zbog svega toga, Sega je bila prva kompanija u istoriji koja je počela da obelježava svoje igre, deled ih na one koje su prilagođene mlađoj populaciji i one ostale. Ipak, godine 1995. Sega CD potpuno je povučen sa tržišta.

Godine 1994. počele su da se pojavljivu i najavljivu mnoge moćne konzole. Pojavile su se i prve 3D arhitekture. Početkom godine, predstavnik Sega, Hayao Nakayama, najavio je da će njegova kompanija napraviti novu 32-bitnu konzolu koja će konstitui ktridže i



Sega Mega 32X

koja će se pojaviti u prodaji do kraja te godine. Radni naziv konzole bio je Jupiter, a na njoj je radio Segin odsek u Americi. Međutim, tokom godine su se planovi menjali, da bi na kraju Sega od Americe najavila da radi na dodatku za Genesis po imenu Mars. Kako je ovaj dodatak trebalo da bude 32-bitni, usko je bilo i ime ponovo promenjeno, i to u Sega Genesis 32X u Severnoj Americi, Sega Mega 32X u Evropi i Super 32X u Japanu. Međutim, iako se Sega 32X pojavila na vreme kada je i najavljena, već od samog početka su počeli problemi. Za početak, nije bilo igara za ovu novu konzolu, a tržište je ugledala svega nekoliko od najavljeno broja naslova. Pisalo je "konzola" ali tada rečenicu (gubi smisao). Pored toga, mnogi kupci su se žalili na nekompatibilnost ove konzole sa Genesisom. Sega je uporno pokušavala da reši probleme, međutim bez mnogo uspeha, a tokom 1995. počela je da najavljuje i novi projekat po imenu Saturn. Sledeće godine sistem je zvanično napušten, a poslednja objavljena igra je bio Spiderman: Web Of Fire.



Virtua Fighter

Mnogi veruju da su problemi sa ovim dve konzole uticali i na probleme (obrisao sam reč budućnosti) koji su očekivali ovu kompaniju u budućnosti. Sega se, međutim, nikada nije potpuno oporavila i nije ni potpuno nestala sa tržišta. Došlo je vreme za druge kompanije da pokažu šta mogu da ponude.

## LEGENDARNE IGRE



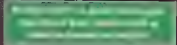
Sredinom osamdesetih godina prošlog sveka kada je većina igrača svoje slobodno vrijeme provodila ili na NES-u ili na igraćim automatima, podigne velika ekspanzija širokojudeh borilačkih igara čije su temelje postavile igre kao što je Double Dragon (1987.) i možda u još većoj mjeri čuveni Capcomov hit Final Fight (1989.). Kasnije su



usledili i mnogi drugi naslovi uglavnom objavljeni za automate i naknadno portovani na tada aktuelne konzole. Međutim, Sega je za svoj Mega Drive 2 odlučila da kreira potpuno nov serijal koji će biti ekskluzivan za tu platformu - i tako je 1991. stvorila Streets of Rage koji osvajanje sasvim solidan uspeh i ostaje upamćen po fantastičnoj muzičkoj podlozi koja je odskakala od ostalih elemenata igre koji su iskreno govoreći bili na prosečnom nivou.

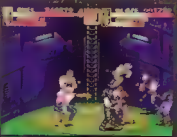
Uspehi koji je postignut bio je dovoljan razlog da Sega najavi i prvi nastavak koji je stigao već 1992. posle nepunih godinu dana. Međutim, umesto da donese samo blaga poboljšanja kao što je to obično slučaj sa nastavcima, Streets of Rage 2 je bio u potpunosti nova igra koja je po svemu nadmašila original.

Godinu dana je prošlo od kada su bivši policijski Axel Stone i Blaze Fielding razbili organizaciju Syndicate i uništili njihovog lidera, poražavši samo kao Mr. X. Međutim, mir nije tra-



jao dugo. Mr. X se vratio jači nego ikada i sa svojim osvetnim klanom. Adam (jednog od likova iz prvog dela igre) kako bi namamio Azusa i blize u zanku. Nenađujuć nikakav izbor njih dvojice polaze u akciju spasavanja, ali ovaj put ne sami - sa njima će biti i Axelov prijatelj i rival Max i Adamov mlađi brat Skate. Ova četvorka će učiniti sve da se ime Mr. X-a zauvek izbrisalo a grad ponovo povrati svoj na-

sta. Za razliku od osamdesetih godina prošlog sveka je Sega koristila za originalni Streets of Rage. SOR 2 je bio prva igra radjena za ovu konzolu koja je sintetisana na duplo veći prostor što je omogućilo daleko kvalitetniju grafiku od originala, a to je zaista bilo neophodno jer je za direktnog konkurenta imala Final Fight koji je gotovo istovremeno objavljen za SNES. Spratlovi su zbilja daleko krupniji, detaljniji i



Likovi, likovi... likovi na skulpturnom nivou ima i više nego što je poželjno.

bolje animirani nego u originalu i koriste najveći deo mogućnosti Mega Drive 2 platforme. Ista konstatacija važi i za mnogo lepše i detaljnije pozadine koje po svom kvalitetu nadmašuju i one u Street of Rage-u 3. Ovo što je gotovo neverovatno je da se nikada ne javljaju problemi sa usporavanjem, čak i kada

se na ekranu nade i po desetak likova. Nemoćno puno pogrešno ako zaključimo da je malo igara koje ovako dobro izgledaju na popularnoj Seji.

Još važnije novine odnose se na izvođenje koje ne padu od velike mane koja je "krajnja" Final Fight, a to je mali broj udaraca. Broj boraca je povećan na 4, a svaki od njih ima svoje prednosti i mane koji ih čine unikatnim, kao i





8

odpunjavali u toku nivoa ako pronađete jabuku ili pečeno pile. Borbe golim rukama ipak nije jedini izbor jer postoje i specijalna oružja koja možete pokupiti usput a tu spadaju noževi, mačevi i granate. Iako je broj protivnika koji vas istovremeno napadaju veći nego u originalu, igru je i dalje peščeno lako završiti i na "normal" nivou težine, pa igračima koji ima slusitiz sa ovakvim igrama preporučujemo da za ozbiljniji izazov odmah pokušaju "hard". Još jedna stvar je teško



...ine svadit nekoliko desetina hiljada iznadracito po zvori

shvaljivje, a to je činjenica da je igra ovog puta 100% linearna, odnosno da postoji samo jedan jedini završetak. Ipak, već pomenuti izbor boraca kao i sjajni mod za 2 igrača dovoljan su razlog da prvo prelaskanje ne bude slučajno i poslednje. Ovo što je ne toliko uobičajeno za igru ovog tipa jeste da sadrži i 2-player Duel opciju u kojoj se igrači bore u Street Fighter stilu, daleko 1 na 1. Teško je reći da je ovaj mod posebno interesantan, ali je ipak pohvalno što postoji.

Izvucne komponenta je na visokom nivou, ali se posebno odnosi na još jednom tenom-

...u. Svaki igra iz serije je detaljno predstavljena uključujući su i spisak udaraca

enajno komponovanu muziku koja je izvrsnana sjajnim remiksom jedne od tema iz originalne igre, a koju možete čuti na završnom, otmom nivou.

U poplavi igara ovog žanra Streets Of Rage 2 je uspeo da se vine na sam vrh i po mnogima postane najbolji naslov ovog tipa raden za Sega Mega Drive 2. Ovo je definitivno jedna od onih igara koja poseduje magičnu privlačnost koja vas tera da joj se s vremena na vreme vraćate. Nadajmo se da će se samo da će se zaista pojaviti i 4.deo koji je planiran za Playstation 2.

### IGROMEN

Grafika

Kontrola

4.5

4.5

Zvuk

Zabavnost

5

4.5

## EMULATION GALAXY

ZA VISE INFORMACIJA O STARIM  
ISRAKIM SISTEMIMA

NOVA VERZIJA SAJTA



WWW.EMULATIONGALAXY.CO.UK

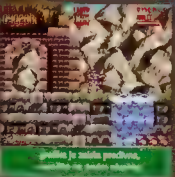


Super Nintendo nikada nije okuđevao takav kvalitetnim skrlojućim pucaćim igrarima, iako kao što su Super Metroid, Contra III ili Mega Man X i X2 svakako su spadali u vrh ponude i među igrarima su ostali upamćeni kao neki od najboljih naslova objavljenih za ovaj sistem. Ipak, postoji još jedan naslov koji nimalo ne zaostaje ni za jednom od pomenutih igara, a to je fantastični Super Turrican.



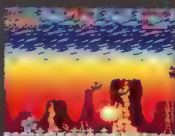
Igra koja prati igru je prilično jednostavna, a što u ulozi člane U.S.S. Freedom Force tima koji je zadužen za čuvanje mira u Galaksiji. Njihov najnoviji zadatak je da oslobode jednu miroljubivu planetu koju je napala i poroblila nepoznata rasa vanzemaljaca, a konačan ishod borbe za slobodu zavisi isključivo od vas.

Nije potrebno da prođe mnogo da shvatite koliko je Super Turrican dobra igra. Ono što se vidi na prvi pogled jeste da je kvalitet grafike fantastičan, pogotovu kad se izme u obzir da igra ne koristi dodatne epove kao što je to bio slučaj sa nedavno Donkey Kong serijalom. Sprajfovi su neverovatno detaljni i fantastično animirani a nivoi bogati detaljima i iskorisceni zvučnim bojama. Takođe, na ekranu je obično



Super Turrican je zanimljiv predložak, a što u ulozi člane U.S.S. Freedom Force tima koji je zadužen za čuvanje mira u Galaksiji.

prisutan velik broj animiranih objekata ali se i pored toga usporjenja uopšte ne javljaju. Jako je teško rećima opisati koliko je vizuelno privlačan Super Turrican - slike koje možete da vidite ne reprezentuju to do kraja.



**BONUS SAVET:** Izbavljenje je najbolji način za izbegavanje velikog kumulativnog šteta na koncu da ga nemate bezkonočno.

Iako bi neko pomislio da je ovo samo najobedniji klon igara koje smo već pomenili na početku teksta, to nije slučaj. Pre svega, zato što Turrican igra postoji i od ranije, vode poreklo sa Amiga, gde su stekli kulturni status. Zbog toga i Super Turrican deluje sveže i ima nekoliko fantastičnih inovacija u gamepleju. Postoje 3 osnovne vrste oružja, a svako sa svojom prednostima i nedostacima. Dok je jedno idealno za borbu sa jednim protivnikom, druga dva su korisnija u obracima sa većim brojem protivnika. Svaklo od njih se može pojačavati, ali vodite računa da de oio njihove snage opusti kada izgubite život.

Promenu oružja možete vršiti samo kad god preovlađete odgovarajuću ikonu a njen imenik zaista mnogo na svakom nivou. Prava originalnost je poseban tastur kojim se aktivira ledeni zrak koji može privremeno da onesposobi protivnike.

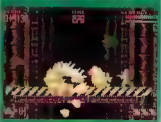


**BONUS SAVET:** Ledeni zrak je idealan za pronalazanje skrivenih platformi u većini nivoa.

posobi protivnike, ali je istovremeno idealan za pronalazanje skrivenih platformi koje vas mogu odvesti na lokacije koje kriju razne dodatke. Struktura nivoa je još jedan veliki plus, jer oni uopšte nisu linearni. Svaklo od 6 oporavnih lokacija sadrži gomilu skrivenih

## SLIČNO, ALI NE I ISTO

U vreme pojavljivanja Super Turricana za SNES na Sega Mega Drive 2 konzoli, ali i na NES-u su se pojavile igre sličnog naziva i sadržaja. Mega Turrican za Segu je i pored nekih sličnosti u pogledu muzike i nivoa, bio igra za sebe, a isto važi i za NES verziju koja je imala identično ime - Super Turrican. Ono što je posebno interesantno je da je NES verzija poprilično nepozната, jer se pojavila samo u Evropi.



mešta se dodacima ali i predice koje će vam uspeteti dragocimne sekunde, i obilom da je vreme za prelazak nivoa strogo ograničeno. Zbog oblika nivoa, sjajnog kontrolnog sistema i dobro odmerene težine, igranje nikada ne postaje monotono.

Zvučni efekti su odgovarajući i o njima ne treba trošiti mnogo reći ali muzika zaslužuje samo jedan pridav - veličanstveni! Malo je igara u celokupnoj istoriji koje poseduju ovako slatke melodije kao što ih ima Super Turrican. Teklo je reći šta više odličavaju, a verzije kompozicije sa prvih nivoa li one obilne mračnijim tonovima koje čete čuti kasnije u igri. Neki od tema sadrže prelepe kristalno čiste klavirske dopice koje na najbolje način demonstriraju sve mogućnosti izostro hvaljenog zvučnog čipa koji koristi SNES. Moćda najvred kompliment o muzičkoj podlozi glasi da je dovoljna da svakog igrača "nevoću" na ovu igru.

Uživite sebi uslugu i probajte ovaj dragulj. Uspomenje je naslov koji pleni u svira elementima, i koji nije strogo namenjen fanovima pucaćih igara. Zato je velika šteta što je ovaj dobar naslov i pored sjajnih letaka ostao nepoznat i vidni igrači. Sloba je uteha da to nije ni prvi poslednji put da se tako nešto desilo.

## IGROMER

Grafika	Kontrole
4.5	5
Zvuk	Zabavnost
5	4.5

# boNus

## NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju  
i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

## PRETPLATITE SE NA boNus

*Popunite poštansku upitnicu, unesite željeni iznos  
preplate - popunite je kao na slatkom primjeru.  
Izvršite uplatu na slatku poštu - Bonus se posedi  
či vam stigne na kućnu adresu, pošte izlaska iz kioska,  
bez daljnjih PTT troškova!*

## NOVE MOGUĆNOSTI PREPLATE!

3 meseca - 550 din ili 580 din + poklon standardni izostik  
6 meseci - 1100 din ili 1250 din + MEMO kartica  
12 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft

telefon redakcije: 011 380 77 12 380 77 36

za informacije pozovite najbližu našu

[www.bonus.co.yu](http://www.bonus.co.yu)

# TONY HAWK'S UNDERGROUND

VIDEO



## 1. Lista osnovnih kontrola koje su vam potrebne da započnete igru

Crk	Prekoračnik
Sp	Flip trikovi
Cl	Grab trikovi
Tri	Grab trikovi
R2	Switch
L2	Mollie
L1	Na lijevo
R1	Na desno
Analog	Postavljanje igrača
Analog	Kontrolisanje kamere
Select	Prebacivanje kamere
Start	Pausa

## 2. Pomoć oko postizanja poena

• Flip Trikovi: se mogu konstiti za brze poene. Pritisnite kocku i bilo koji pravac za neki flip trik. Pošto su flip trikovi brzi mogu se uraditi i po nekoliko puta u vazduhu. Npr. Trostruki c kick p + impossible



• Grind-ovi su odličan način za postizanje lakih poena jer se lako izvode, a istovremeno možete kombinovati različite grind-ove. Pridite nekom dugačkom gelenderu i vici, skočite na njih da ih grind-ujete pritiskom na trougao i pravac. Možete i da se prebacujete sa jednog grind-a na drugi pritiskom na kocku, trougao ili trougao krug ili kocku, kocku itd. Ekspenimentišite sa različitim dugmima da različitih poteze jer jedan dobar petopotezni combo vam može doneti čak i do 15 000 poena

• Manual (Gore Dole) • Nose Manual

(Dole, Gore) su odličan način za povezivanje trikova. Ako imate dva gelendera daleko jedan od drugog, možete da grind-ujete jedan, skočite sa kraja, i ih sa manualom ili nose manualom nastavite combo, a zatim nastavite da grind-ujete sledeći gelender. Sa ova dva poteza je moguće preći preko celog nivoa sa jednim jednim combom

Wall Plant potez se izvodi tako da kad skočite na zid, držite pravac dole i X da se odgurnete. U kombinaciji sa Boneless (Gore, Gore, pustite X) poeni vam se dupiraju



• Reverti se postižu tako što skočite na quarter pipe ili half pipe, zatim pritisnite pravac R2 pre doskoka. Iako se ne dobijaju veliki poeni kad njih izvedete, korisni su na rampama kad prebacujete manuale. Npr. nadite quarter pipe bilo gde na nivou i vozite. Pre doskoka, držite R2 za Revert, odmah zatim dole, gore ili gore, dole da se prebacite na manual

• Slično Wall plantu, Wall Push se malo lakše izvodi, ali se sa njim teže dobijaju poeni. Pridite zidu kao za Wall Plant i držite trougao da se odgurnete suprotno od zida



• Caveman potez je malo komplikovaniji, ali se dobijaju veliki poeni. Npr. pronadite rampu ili ivicu bilo gde na nivou. Skočite i grind-ujete do kraja, odskočite i držite R1 + L1 da počnete da trčite. Pojavice se na ekranu tajmer koji će vam pokazati koliko vam je još vremena ostalo za ovu kombinaciju, zato brzo otrčite do sledeće rampe ili ivice, skočite i držite trougao da normalno grind-ujete. Flip trikovi, grabs, spin specijalni potezi se isto tako mogu koristiti u Caveman potezu

## 3. Prolaz kroz Igru

### Nivo 1: Hometown Hijinks

Na početku igre, pomozite Enku da preskoči preko ograde. Stanite blizu kuće Skočite (X), držite R1 da biste se uhvatili za stranu kuće. Popnite se na krov da pokupite prvi deo za vaš skejtbord. Skočite sa tog krova i držite R1 da se uhvatite za drugi krov, sa druge strane puta. Popnite se da uzmete drugi deo skejtborda. Okrenite se za 90 stepeni na levo preskočite prazninu na sledeći krov da



uzmete treći deo, zatim nastavite napred da uzmete četvrti i poslednji deo skejtborda. Pošto ste pokupili sve delove za skejt, Enk će vam dati tri zadatka

1 - Preskočite dve prepone. Sidite sa skeja pritiskom na R1 + L1 i poturite ka prvom preponi. Preskočite ih u trku pritiskom na X dugme

2 - Treći deo zadatka se sastoji od gelendera na sredini puta. Poturite ka njemu, skočite sa skejtom, grind-ujete i na kraju gelendera doskočite (u easy i normal

modu zadatak se ovdje završava)

3 - Potričite ka gelenderu, skočite i držite Trougao da grind-ujte. Na kraju gelendera doskočite držeći R1 + L1 da doskočite trčeci. Potom preskočite preponu i grind-ujte središnji gelender za završetak zadatka.

Krenite sa Čarlson od startne tačke, držite krsić za "slotch the dog". Gledajte merač za balans i trudite se da držite marker u sredini tako što ćete prihvatiti malo levo malo desno, sve dok tajmer ne bude pokazivao 0.



Erik-Ov Izazov

1 - Krenite od odvodnog jarka i uradite Melon (levo + krug) u vazduhu.

2 - Krenite opet od odvodnog jarka, uradite Melon, revertujte u manual (R2) po doskoku. Ponovite ovu akciju 4 puta.

3 - Bolesna težina. Krenite od odvodnog jarka, uradite Melon, revertujte po doskoku (R2), zatim brzo ispritskajte gore do e ili dole, gore za manual.

4 - Pobeđite Erikov rekord u roku od jednog minuta.

#### Get in Tight With the Street Wamors

Blago skrenite levo sa startne pozicije i krenite napred da udarite prvu kupu. Na kraju puta okrenite se na desno za 90 stepeni da udarite drugu kupu, i onda na središnjem skretanju opet se okrenite za 90 stepeni da udarite i treću kupu.

Idite uz put gde ćete naći četvrtu kupu, niz uzani put pored dečjeg igrališta za petu šestu kupu, zatim okret na desno za 90 kod čišća za sedmu kupu.

Na čošku se okrenite za 90 stepeni: vozite desnom stranom prepreke na sredini puta za osmu kupu. Na kraju puta se okrenite na desno opet za 90 s za devetu kupu, zatim okret za 90 s na levo, idite u prolaz za desetu kupu. Vozite do vrha rampe za 11 kupu. Pri izlasku iz prolaza skrenite levo za 12 kupu, i vozite levom

stranom ulice, ka luku za 13. kupu.

Okrenite se za 90 s pa se vratite uz put, i na krajnjem desnom putu ćete naći 14 kupu. Vozite levom stranom puta za 15 kupu, i odmah zatim se okrenite na desno za 90 stepeni i vozite preko trave za još dve kupa. Opet okret na levo za 90 s, i srušite 18 kupu, zatim vozite desnom stranom do zelenog mosta i srušite poslednju kupu i obavili ste i ovaj zadatak.

#### Flyer For the Muska Demo

Krenite sa startne pozicije i grind-ujte prepreku i postavite prvu zastavu. Skočite sa kraja prepreke i grind-ujte rivicu pa postavite drugu zastavicu. Na kraju rive postavite treću zastavicu, zatim vozite preko rampe i grind-ujte rivicu do suprotne strane i postavite 4 zastavicu. Na drugoj strani ulice grind-ujte gelender i postavite zastavicu kod ograde, zatim nastavite da grind-ujte duž zida i postavite 6 zastavicu. Na kraju se spustite i grind-ujte rivicu na drugoj strani ulice i postavite 7 zastavicu. 8 i poslednju zastavicu ćete postaviti odmah na stepenicama kuće.

#### Impress Muska (zadivite Musku)

Pratite Muskov kombi ka bazenu kod skajt radnje. Preskočite ogradu, spustite se u bazen i postignite odgovarajući broj poena u roku od dva minuta da izvršite zadatak. Posle 25 sec, Muska će se spustiti



ti do half-pipe, na pola puta, i poslednjih 60 sec on će stajati blizu kanalizacije koja se nalazi na kraju puta.

#### Specia Goa

Napunite full special bar, tako što ćete voziti quarter pipe i uraditi Flamirigo (Levo, desno + krug) pre nego se spustite na zemlju.

### Nivo 2: Impressing the Locals

#### Impress Shawn

1 - Ispred startne pozicije se nalazi quarter pipe koji ćete voziti, držite R1 + L1 da biste sleteli na krov.

2 - Skrenite blago desno dok vozite na krovu, pa preskočite prazninu i sletite na sledeći krov.

3 - Vozite uz krov držite R2 da biste se spustili niz krov do quarter pipe koja se nalazi ispod.



#### Demo the New Playground Setup

Postignite odgovarajući broj poena na igralištu u roku od dva minuta.

#### Impress Joey

1 - Vozite uz quarter pipe i uradite sp ne transfer (R2) u dubre.

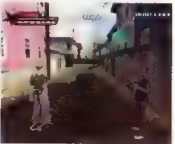
2 - Vozite quarter pipe i uradite spine transfer + kickflip (levo + kocka) pravo u dubre.

3 - Vozite ka quarter pipe-u i izvedite naznačene trikove u roku od jednog minuta da ispunite cilj.

#### Do Chris' Best Lines

1 - Grind-ujte gelender sa leve strane ograde, zatim skočite desno na kraju pa grind-ujte ogradu. Skočite levo i grind-ujte svetleći gelender, skočite sa njega na kraju i grind-ujte gelender sa suprotne strane ulice. Potom grind-ujte barikadu na sredini puta, preskočite prazninu i grind-ujte drugu barikadu.

2 - Grind-ujte svetleću rivicu na desnoj strani ulice i skočite sa nje na kraju uradivši manual. Pređite preko rampe i grind-ujte rivicu na suprotnoj strani, skočite sa nje i





grind-ujte geender sa suprotne strane ulice. Grind-ujte gelender na oba čoška. skočite sa kraja i grind-ujte ivicu ispred kuće. Na kraju ivice skočite na sledeću ivicu. grind-ujte je, da bi na kraju grind-ovali platformu kuće.

## Get the Stolen Items Back From the Dealers

Trčite napred od starta i naskočite na v soku pešački prolaz posle stubova na desnoj strani ulice. Pratite prolaz do iza čoška i naskočite na cirade, posle koga ćete naći izgubljenu stvar.



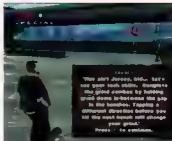
## Nivo 3: Getting Outta Dodge

### Get the Scrapmetal For the Tombstone Maker

Vozite niz put ka roze kući i skočite sa bords. Skočite na ciradu, spred kuće, popnite se gore, otrčite do druge strane cirade i skočite na platformu desno i pokupite prvu bezvrednu stvar. Okenite se desno, preskočite prazninu do visokog krova sa druge strane prolaza. popnite se na krov i pokupite drugu bezvrednu stvar. Okenite se levo za 90 stepeni i naskočite na sledeću krov. pokupite treću stvar.

Otrčite do druge strane krova i pokupite četvrtu stvar, okrenite se levo za 90 i preskočite prazninu do sledećeg krova i pokupite petu bezvrednu stvar. Nastavite pravo, skočite sa krova, blago se okrenite levo i skočite na ciradu sa druge strane puta i pokupite poslednju bezvrednu stvar.

Pošto ste pokupili svih šest stvari, vozite



napred i držite Gore za 'skitch the car'. Posle prva dva čoška, pojavice se svetleća rampa. Pritisnite Dole da pustite kola i iskoristite rampu da se vinete preko mosta.

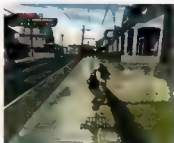
### Get Access to the Train Station

Grind-ujte svetleći deo stanice određen broj puta da biste otvorili vožnu stanicu.

### Impress the Bratty Kid

Uradite odgovarajući broj poena bez da dotaknete put. Jedan od načina da to uradite je

Grind-ujte desnu stranu ivice i odskočite sa male praznine da grind-ujete žice iznad (On the High Wire). Brzo skočite dole sa žice i grind-ujte ivicu, zatim sa kraja skočite u manual na kružni tok. Odskočite od quarter pipe-a i izvedite combo u vazduhu da dobijete dosta poena (npr. McTwist), doskočite nazad na quarter pipe i brzo pritisnite R2 da revertujete. Skočite sa platforme i grind-ujte levu ivicu kod kružnog toka sa druge strane područja. Ponovite dva puta ovaj combo, što će vam biti dovoljno da sakupite potreban broj poena.



### Catch Ollie's House

Vozite pravo od starta i grind-ujte levu stranu desnog kolovoza gde ćete naći prvi deo kuće. Nastavite da grind-ujete ostatak te kolovozne trake za ostatak delova od kuće.

### Rescue Eric

Od starta krenite napred i pratite auto

do drugog kraja mosta, tu se blago okrenite na levo i pratite put do kraja pa se okrenite na desno za 90 stepeni. Na čošku skrenite levo i pratite auto da završite prvi deo jurnjave. Ostatak jurnjave će se zbitav u zelenom automobilu. Vozite za zelenom autom i na čošku skrenite za 90 stepeni. Na sledeća četiri čoška skrenite desno, zatim skrenite na levo za 90 stepeni i pratite auto nazad do mosta. Vozite oko kružnog toka levom stranom da dovršite zadatak.

## Nivo 4: Skate the Big Apple

### High Score

Napravite odgovarajući broj poena bilo gde u nivou u roku od dva minuta.

### Hold-grind Combos

Dovršite grind kombinacije naznačene na ekranu tako što ćete grind-ovati obe klupe.



Možete ili da preskočite prazninu između klupa ili da se jednostavno spustite na sledeću klupu držeći taj pravac i dugme za grind.

### Help the Student

1 - Sve težine: Grind-ujte desnu ivicu odskočite sa male padine da biste sa gelendera iznad pokupili prvu stvar iz tašne.

2 - Bolesna težina: Spustite se do puta i vozite levom stranom na kojoj ćete videti stub na čijem vrhu se nalazi druga stvar. Iskoristite quarter pipe ispred stuba, uz jedan-uz tri.

3 - Sve težine: Doskočite na quarter pipe, vratite se na put i skrenite na levo. Vozite duž puta, na prvom čošku skrenite levo, gde ćete videti znatno desne quarter pipe treću stvar.

4 - Sve težine: Pošto ste uzeli sve tri stvari, skrenite na desno za 90 stepeni i idite do biletarne na kraju puta. Spustite se do područja sa leve strane biletarne i





skočite quarter pipe da pokupite četvru stvar znad znaka

5 - Bolesna težna Vratite se nazad do puta i skrenite na desno za 90, vozite duž leve strane puta dok ne vidite porođane kanle za dubre Grind-ujte duž kanti i iskočite malu padine da se vinete do ivice po petu stvar

6 - Normal bolesna težna Pošto ste se spustili sa ivice, skrenite na levo za 90 i videćete šestu stvar na padini staklene zgrade Vozite quarter pipe kod zgrade i pritisnite R1 + L1 da slebite na vrh padine pa potroćte desno da pokupite stvar

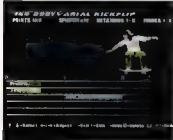
7 - Normal bolesna težna Dok stojite na padini, okrenite se ka putu i videćete ulicu na čijoj desnoj strani se nalazi quarter pipe Vozite uz njega, odskočite desno na gelender, grind-ujte i pokupite poslednju deo

#### Kill 5 Famous Skatespots

Napravite potreban broj poena na Pyramid Ledges, 78 Water, The Waterfront, The Vet i na Brooklyn Banks

1 - Pyramid Ledges Počnite sa grind-om na bankadi koja se obavlja oko gornjeg desnog ćoška ovog područja. Skočite sa kraja barikade, uradite flip trik i sletite na krivu ivicu. Skočite sa nje i izvedite flip trik grab

2 - 78 Water Blago se okrenite levo i preskočite ivicu i doskočite u deo u kome vidite izbočine kako strče iz poda. Grind-ujte unutrašnji deo ivice oko ovog područja, održavajte merac za balans i nastavite sa varacjama grind-ovanja



3 - The Waterfront Grind-ujte konopac između stubova sa desne strane klupa, pa preskočite prazninu da grind-ujete sledeći konopac. Skočite sa kraja drugog grind-ujte vrh znaka, skočite dole i grind-ujte konopac ispod. Preskočite prazninu grind-ujte sledeća dva konopca i skočite

4 - The Vet Grind-ujte bilo koju ivicu, skočite u sud i nastavite da pravite tikove dok se ne napuni specijalan meter

Vozite uz jednu stranu suda, izvedite specijalan trik (McTwist), Revertujte (R2) u manual (Gore, Dole ili Dole, Gore) po doskoku, zatim uradite bilo koji flip trik na drugoj strani

5 - Brooklyn Banks Vozite do najdaljeg dela Brooklyn Banks gde se nalazi quarter pipe. Ponovite isti metod kao u The Vet, ali dodajte Boneless na vrhu prve quarter pipe (Gore, Gore, push X)



#### Nut Vendors Unite

Vozite niz levu stranu ulice za prva kolica, okrenite se na desno za 90 i vozite do suprotne strane Brooklyn Banks gde ćete naći druga kolica. Okrenite se na desno za 90 i vozite uz padinu, na vrhu se okrenite na levo za 90 i popnite se uz tri padine sa desne strane zgrade Cash Centra gde na az te treća kolica. Okrenite se na levo za 90, spustite se niz tri padine i dodite do druge strane puta za četvrta kolica (Na easy se ovde završava). Okrenite se na desno za 90 i spustite se niz levu stranu puta za petu kolica

Okrenite se levo za 90, vozite niz ulicu i blizu kraja se okrenite na desno za 90 i udite u uličicu za šesta kolica. Po izlasku blago se okrenite levo i vozite do drugog kraja ulice za sedma kolica (Na normal se ovde završava). Okrenite se levo za 90 i vozite desnom stranom ulice za osma kolica zatim nastavite levom stranom ulice i na ćošku nalazite deveta kolica. Podite levim ćoškom i vozite niz levu stranu puta za poslednja kolica

#### Special Goal

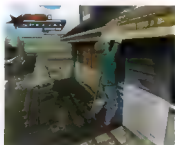
Popnčajte sa Chad Muska kod sidra. Napunite full special bar, grind-ujte vrh quarter pipe-a ka Muski, zatim skočite pre ćoška i Moonwalk Five-O (Dole, Levo + Trougao) ispred vode. Grind-ujte ostatak žice

#### Nivo 5: Skating with the Locals

##### Film the Local

Ostanite iza skeltera dok on radi svoje trikove za ovaj jednostavan zadatak

Grind-ujte jednu stranu mosta da dobijete ubrzanje ukoliko skelter bude suviše ispred vas

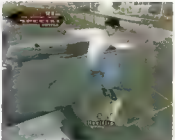


##### Hit the Killer Banks Live

Grind-ujte prvi set automobila, nastavite da držite dugme za grind da preskočite prazninu i grind-ujte sledeći set automobila. I sletite u manual. Prebacite se do skrivljene ivice u uglu i skočite da je grind-ujete. Skočite sa nje, preskočite prazninu i grind-ujte sledeću ivicu. Skočite sa nje i u manual-u dodite do svetleće klupe. Grind-ujte ih obe, na kraju doskočite u manual-u odvezte se do quarter pipe-a

##### Crash and Burn the Car

Nastavite da vozite kola preko ćoškova na putu, nastojeći da ih prelazite malo ranije konsteći ručnu (R1). Kad se temperatura motora popne na 300, tajmer će se uključiti. Tada se brzo odvezte do svetleće rampe, koju ćete proći i završiti u reci



## Help the Local Skater

Sa starta vozite pravo ka putu, skrenite na levo za 90 stepeni i prabite desnu stranu puta do kioska sa lešnicima gde ćete uzeti malo. Okrenite se i krenite nazad do zgrade i dajte lešnike čuvaru. Nastavite uz put, skrenite desno za 90 i vozite niz levu stranu puta da pokupite još lešnika, pa se potom opet vratite do zgrade i dajte lešnike drugom čuvaru.

Okrenite se za 90 i vozite niz put, do čoška na kraju. Prabite čošak sa desne strane, krenite levom stranom puta, pokupite opet lešnike i opet se vratite nazad do zgrade i dajte ih trećem čuvaru. Pošto sva tri čuvara imaju nuts (hahaha), ti lešnike, jedan skejter će vas izazvati da uradite trik kroz prozor zgrade. Napunite



full special metar tako što grind-ujete golen-dere, zatim skočite i uradite Nut Buster (Levo, Desno + Krug) kroz prozor (Na sick težini) ili ako vam je lakše u zgradi (Na easy i normal težini).

## Gap the Burning Taxi

Preskočite zapaljeni taxi i izvedite naznačene trikove u roku od 90 sekundi.

## Nivo 6: Favors for a Ride

### Help Stacy's Relative

Odradite određen broj poena u zgradi u roku od dva minuta.

### Old School Skating Techniques



1 - Izvedite No Comply pet puta, vozeći duž puta pritiskajući X, zatim pritiskajući Gore i puštajući X u isto vreme.

2 - Vozite napred i izvedite No Comply preko svetleće prepreke.

3 - Normal i sick težina. Na klupi iz No Comply pređite u manual (Gore, Dole ili Dole, Gore), zatim skočite da uradite bilo kojeg flip trik.

4 - Izvedite Boneless pet puta vozeći duž



puta držeći X, zatim pritiskajući Gore 2 puta i istovremeno puštajući X.

5 - Vozite napred, uradite Boneless preko visokog svetlećeg zida.

6 - Vozite ka quarter pipe sa druge strane i uradite Boneless na vrhu.

## Find the Stolen Skateshop Goods

Na ovom nivou skejteri se nasumice kreću po nivou, ali ih lako možete uočiti jer svako od njih ima iznad glave belu lebdeću lobanju. Treba samo da prođete kroz njih i povratite stvari.

## Nivo 7: With Syrup or Jelly

### Remove All of the Stickers

1 - Iskoristite rampu da odskočite i grind-ujete gelender na zgradi. Skočite desno od zgrade i držite Trougao da izvedete Wallride za prvi stiker (Na easy i normal samo skočite sa rampe i wallride zgradu).

2 - Po doskoku skrenite levo za 90 i videćete drugi stiker daleko gore na zgrad. sa suprotne strane puta. Predite put, odskočite od rampe, skočite levo na vožnju po zidu zgrade, zatim skočite opet i grind-ujete vrh znaka na visini. Skočite sa znaka levo i vozite po zidu zgrade i pokupite drugi stiker (Na easy i normal samo skočite levo sa odskočne rampe i vozite po zidu).



3 - Posle vožnje po zidu, spustite se na put i skrenite na levo za 90. Prođite hem. Čišćenje i zadite iza čoška puta na levo, opet levo i naći ćete stiker na zidu radnje za hemusko čišćenje.

4 - Vratite se na put i skrenite na levo za 90. Vozite duž puta do kraja, zadite iza čoška na levo, zatim na prvom skretanju idite na levo gde ćete na zidu naći četvrti stiker.

5 - Okrenite se i vratite se nazad na put. Okrenite se na levo za 90 i prabite put do ljubica zgrade. Zadite iza desne strane zgrade i videćete poredane kante za dubre pored kojih su mali quarter pipe. Odskočite sa desno da grind-ujete levu stranu prolaza, preskočite prazninu do drugog šetaišta, zatim na kraju skočite desno i vozite po zidu za peti stiker. (Na easy i normal peti stiker se nalazi na zidu kod ljubica zgrade).

## Get the Best Donuts

- Easy težina. Blago skrenite levo i grind-ujete plavu kantu za dubre i pokupite prvu krofnu. Preskočite prazninu za drugu krofnu, pa grind-ujete drugu plavu kantu za treću krofnu, i nastavite pravu. Grind-ujete stroj za sađenje za četvrtu krofnu, preskočite prazninu za petu krofnu i nas-



tavite da grind-ujete strojeve za sađenje za još tri krofnu. Preskočite prazninu na kraju stroja za desetu krofnu. Grind-ujete sledeći stroj za desetu krofnu. Na kraju stroja je jedanaesta krofnu, spustite se i nastavite pravo da pokupite poslednju krofnu na maloj ivici.



- Normal težina. Idite isto kao na sick težini, do treće krofne. Dok ne dođete do half pipe. Grind-ujte gornju polovinu za četvrtu krofnu, skočite i vozite do izvan skejt parka za petu krofnu. Vozite do druge strane puta i pored leve strane zgrade je šesta krofna. Grind-ujte obe leve klupe i skočite da grind-ujete barikadu na putu za sedmu krofnu.

Nastavite dok ne vidite quarter pipe



ispred mele zgrade. Odskočite sa quarter pipe grind-ujte levu stranu krova zgrade za osmu krofnu. Skočite sa kraja krova i grind-ujte poredane klupe za devetu krofnu, sa kraja skočite desno na klupe za piknik za desetu krofnu. Vozite niz travnatu padinu i prebacite se na krov Wakeboard radnje za jedanaestu krofnu, zatim vozite quarter pipe sa druge strane radnje za poslednju krofnu.

- Sick težina. Vozite uz quarter pipe na levo i uzmete prvu krofnu i grind-ujte desni gelender iznad. Spustite se i grind-ujte nakrivljenu dasku za drugu krofnu. Po doskoku u skejt park, vozite uz half pipe za treću krofnu. Odvezite se desnom stranom half pipe odskočite sa quarter pipe i pokupite četvrtu krofnu, a zatim i petu krofnu. Hip transfer sa desne strane quarter pipe za šestu krofnu. Prebacite se i skejt parka za sedmu krofnu. Skrenite desno i preskočite zid za osmu krofnu, pa grind-ujte gelender uz stepenice i pokupite devetu krofnu. Popnite se uz padinu, grind-ujte levo duž stroja za sađenje za desetu krofnu. Zatim iskoristite quarter pipe za jedanaestu krofnu. Po doskoku na quarter pipe okrenite se levo i grind ujte zid za poslednju krofnu.

### The Skateboarding Bandit

- Easy i normal težina. Grind-ujte desni gelender za prve dve keš ikone, skočite sa nje i grind-ujte nivu krova za treću i četvrtu ikonu. Skočite sa kraja i grind-ujte dve klupe za petu i šestu ikonu (Na easy se ovdje završava). Skočite sa druge klupe i sletite u manual da pokupite sedmu ikonu ispred ljubiste zgrade, nastavite pravo i naći ćete poslednju ikonu iznad desnog quarter pipe.

- Sick težina: Grind-ujte desni gelender



za prve dve ikone, skočite i grind-ujte žicu ispod i pokupite treću ikonu. Nastavite da grind-ujete žicu za četvrtu i petu ikonu. Skočite sa nje u manual, brzo se odvezite na levu stranu puta i grind-ujte ogradu za šestu ikonu.

Skočite sa žice, doskočite u manual i grind-ujte dva gelendera sa leve strane puta za četiri ikone. Skočite sa kraja i grind-ujte tribine za još dve ikone, skočite sa njih i uz manual dođite do quarter pipe i uzmete ikonu. Skočite, i grind-ujte levi deo krova za poslednju ikonu.

### Help the Private Eye

1 - Vozite pravo i skrenite desno iza čoška. Vozite ka ljubicastoj zgradi u daljini i pre čoška skrenite desno i videćete kola na travnatoy površini. Potrebno je da grind-ujete ta kola.

2 - Vozite ka levoj quarter pipe ispred ljubicaste zgrade. Napravite naznačen broj trikova preko ciraide i sletite na drugu stranu quarter pipe.

3 - Krenite ka putu i skrenite na levo za 90. Prodite oba quarter pipe-ova pored zgrade i grind-ujte gelender uz stepenice i dostavite prvu stvar za hemijsko čišćenje. Skrenite levo za 90, spustite se do puta i grind-ujte prvi set stepenica na desno. Blago se okrenite levo i krenite pravo da predate drugu stvar ženi ispred ulaza u zgradu.

Vozite oko zgrade, grind-ujte krivu

nivu i skočite na put. Po doskoku se okrenite na desno za 90 i nastavite pravo da predate treću stvar ženi ispred ulaza u Kumon Inn. Okrenite se na levo i krenite niz put da dostavite četvrtu stvar čoveku ispred ulaza za ljubicastu zgradu. Okrenite se na levo za 90 i idite duž puta da dostavite poslednju stvar na drugi kraj nivoa.

### Revenge!!!

1 - Okrenite se blago desno da vidite dve quarter pipe sa velikim znakom između. Vozite uz desni i grind-ujte levi da porušte prvi znak.

2 - Skočite sa quarter pipe i okrenite se na levo ka putu. Vozite niz desni stranu puta i iskoristite malu rampu iza



parkirališta da odskočite u grind-u i porušte drugi znak.

3 - Skočite nazad na put i malo pre čoška skrenite levo i naći ćete travnatu površinu sa trećim znakom.

4 - Pose čoška, nastavite da vozite duž leve strane puta i zadite iza sledećeg čoška na levo gde ćete naći četvrti znak na travnatoy padini sa desne strane puta.

5 - Nastavite duž desne strane puta i na čošku ćete naći peti znak. Ako vam vreme ističe, uradite manual. Grind-ujte znak da završite prvi deo zadatka.

U drugom delu zadatka, vozite kola oko grada tako što ćete da pratite zelene strele na putu. Izbegavajte ostale automobile koji se budu pojavljivali u ovom delu jer je u težim modovima važno da ne stanete.



Pošto ste se dva puta provozali, krenite uz belu put, skrenite na levo za 90 i vozite ka Wakeboard radnje, zatim vozite uz malu padinu između dva quarter pipe i izvršili ste zadatak

## Special Goal

Ovo ćete naći pričajući sa Eric Kostonom od wakeboard radnje. Napunite full special bar i uradite Yeah Right manual (Dole, Levo + Trougao) niz sud. U drugom delu napunite full special bar i 'skitch the car'. Pustite onda auto posle prvog čoka



na ulici, i uradite Yeah Right manual kroz kupe

## Nivo 8: Grease the Pros

### Party Boat Skate-tricks

Ikoristite half pipe na party čamcu i izvedite naznačene trikove u roku od jednog minuta.

### Wallplant Combo

Krenite napred od starta, skočite i prbis-



nite Dole + X istovremeno da biste uradili Wallplant sa mosta. Sletite u manual-u i spustite se niz tri seta kupa do kraja puta (na easy težini zadatak se završava posle prve kupa, a na normal kada prodete treću kupu). Okrenite se za 90 na kraju puta i uradite manual kroz sledeća tri seta kupa

### Beat Andrew's Best Combos

Sa starta napravite naznačene poene ispred Wakeboard radnje, u delu sa druge

strane zgrade i na krovu. Sledi pomoć u dobijanju poena

1 - Vozite niz travnatu padinu i izvedite neki trik na quarter pipe-u ispred Wakeboard radnje. Npr Boneless sa 1vice quarter pipe a, Bonehana (Dole + Levo +



Krug) 540 u vazduhu, zatim revertujte u manual po doskoku. Uradite manual preko nagnutih 1vica na desno i skočite da ih grind-ujete. Na pola puta, skočite i uradite flip trik pre sletanja da opet grind-ujete 1vicu. Skočite sa kraja 1vice i uradite Grab pre sletanja

2 - Na startu pridite quarter pipe-u i uradite Boneless za extra visinu. Trebalo bi da imate full special bar iz prethodne akcije, zato uradite McTwist u vazduhu, revertujte u manual po doskoku i uradite flip trik sa kraja gelendera, manual-om predite na drugu stranu puta i grind-ujte gelender na stepenicama

3 - Na startu se okrenite za 90 stepeni i uradite Boneless i McTwist na quarter pipe-u. Revertujte u manual po doskoku, uradite još jedan McTwist na quarter pipe-u sa druge strane krova. Revertujte po doskoku

### Bowl Grind

- Easy i normal težina: Grind-ujte desnu stranu suda i oborite nameštene flaše

- Sick težina: Grind-ujte desnu stranu suda i oborite prvi set flaša, nastavite da grind-ujete niz 1vicu suda i prebacite se na grind desne 1vice i oborite drugi, treći i četvrti set flaša. Vrabite se da grind-ujete



ka vrhu da biste oborili poslednji set flaša.

## Prove Yourself

1 - Vozite bilo koju rampu na nivou i uradite 360 u vazduhu

2 - Vozite bilo koju rampu na nivou i uradite 360 (540 na normal, i 720 na sicku) vazduhu, zatim Revertujte po doskoku na quarter pipe. Ovo ćete najbolje uraditi na spine rampi kod skladišta, konsteći prvo Boneless da dobijete extra visinu

3 - Sick težina: Vozite uz bilo koju rampu na nivou i uradite 720 u vazduhu zatim revertujte po doskoku

## Impress Tony Hawk

Konsteći half pipe, uradite naznačen h 20 trikova u roku od 1 minuta. U drugom delu, pobedite Toniyeu rezutat u half pipe-u u roku od jednog minuta

## Nivo 9: Kill the Comp

### Place in Street Contest

- Blizu starta se nalazi padina. Vozite uz nju i preskočite gelender na vrhu, uradite Wallplant (Dole + X) sa zida i izvedite specijalan trik (McTwist) pre doskoka. Možete dodati Boneless i nek. okret pre



Wallplant-a za dodatne poene

- Sa leve strane skladišta se na azi mala 1vica sa dve kipe. Polako pridite grind-ujte je, zatim razmerno pritisnite Kocka Trougao i Krug za razne grind varijacije. Četiri ovakve varijacije vam mogu doneti i do 3,000 poena

- Dve quarter pipe-a u gornjem desnom uglu skladišta se mogu iskoristiti kao half pipe, i odlični su za postizanje poena (pogledajte Place in Vert Contest za pomoć)

### Place in Vert Contest

- Pridite jednoj strani half pipe sa punim special meracom i uradite Boneless na vrhu,



specijalni trik u vazduhu i po doskoku Revertujte u manual Izvedite još jedan specijalan trik sa druge strane rampe (npr dva McTwist-a vam daju i do 50.000 poena)

Posle ove kombinacije, pridite jednoj stran half pipe pritisnite Gore i Trougao da zvedete Nose Stall Skočite i izvedite Flip trik (npr Impossible) zabm opet držite Gore i Trougao da sletite na Nose Stall Urad te flip trik do Nose Stall-a po treći put pa se vratite u half pipe Ako dodate ovu



novu kombinaciju onaj iz prethodnog para-grafa možete dobiti i do 130.000 poena

- Iako je ovo Vert takmičenje, mala spine rampa sa strane half pipe-a se isto može skoristiti Izved te specijalne poteze, spin i flip trikove dok konstate prebacivanje (R2) za extra poene

#### Get Onto the Roof of Spot

Skočite napred, držite R1 i povucite se na krov Skočite na levu oradu, zabm se popnite uz merdevine na krov skadišta

Za ovaj zadatak pobedite Džimov najbolji rezultat na krovu Jedan način je da grind-ujete duž velike cevi, izvedite flip trikove i spinove Skočite sa kraja cevi i grind-ujete žicu iznad, skrenite blago levo i napravite ostatak poena na dve quarter pipe

#### Win Best Trick Contest

U oba dela takmičenja za najbolji trik, uradite trikove u uličnom delu i pobedite protivnike sa najboljim rezultatom

### Nivo 10: Join a Team

Choose Team (zabente tim)

Odgledajte 5 kratkih filmova i odlučite kom timu ćete se privoleti Birdhouse Element, Flip, Girl ili Zero Kada odlučite zabente neke od stvan iz skejt šop-a koje će vam trebati, pa se vratite u igru

### Nivo 11: Prove Yourself Worthy

Flip the Big Stairs

Na startu vozite se niz mali broj stepenika i skrenite levo da vidite velike stepenike U prvom delu uradite Heelflip (Desno + Kocka) niz stepenice, u drugom delu stepenica Double Kickflip (Levo + Kocka Kocka), u trećem delu stepenica Double Impossible (Gore + Kocka, Kocka) i u poslednjem delu stepenica 360 Flip (Dole + Levo + Kocka, Kocka)

#### Daredevil High Line

- Easy težina Od starta vozite pravo i grind-ujete ivicu zgrade i porušite sedam kutija sa cvećem

- Normal i sick težina Od starta vozite pravo i grind-ujete ivicu zgrade i porušite prve tri kutije sa cvećem Na kraju ivice skočite na put i predite oba čokša do drugog dela Grind-ujete sledeću ivicu i porušite narednih sedam kutija sa cvećem (Na normal se ovde završava) Vozite oko



čokškova puta, grind-ujete ivicu da obonte krajnje dve kutije sa cvećem

#### Air Out the Atrium

Popunite full special bar tako što ćete da grind-ujete krov i prići rampi sa bilo koje strane praznine Na vrhu rampe uradite Boneless i Melon (Levo + Krug), Stiffy (Desno + Krug, Krug), Rocket Air (Gore + Krug, Krug) i konačno One Foot Tailgrab (Dole + Krug, Krug) preko praznine

#### Rooftop Technician

Uradite manual pre nego dodate do kupa ispod prvog luka, uradite naznačene

trikove preko barikade i uradite manual do sledećeg seta kupa

#### See a Man About a House

Vozite quarter pipe sa bilo koje strane statue i držite R2 da se prebacite na drugu stranu Izvedite sve naznačene trikove u



roku od jednog minuta da spunite zadatak

#### Special Goal

Popričajte sa Paul Rodriguez-om kod statue konja Napunite full special bar i skrenite do odskočne rampe na drugoj strani krova Skočite sa rampe, uradite 540 flip (Levo, Dole + Krug), pa Acid Drop (R2) do quarter pipe sa druge strane statue konja

### Nivo 12: Party! Party!

#### Let's Get This Party Started

1 - Skrenite blago levo i uradite wallplant na zelenom delu krova i postavite prvi flajer

2 - Po doskoku skrenite na levo za 90 i naskočite na stepenice Vozite do gornjeg desnog čokša ovog područja gde ćete naći drugu lokaciju

3 - Po doskoku skrenite levo za 90 i vozite niz stepenice Blago skrenite levo i vozite kroz luk za treću lokaciju

4 - Po postavljanju trećeg flajera, na putu skrenite na levo za 90 i skrenite napred do četvrtre lokacije ispod luka

5 - Po doskoku skrenite desno za 90 i vozite do raskrsnice na putu, zatim skrenite levo i prabte zavijutak puta na desno gde se nalazi poslednja lokacija za postavljanje flajera

#### No Band. No Party. Bummer!

- Easy težina Krenite napred i grind-ujete krivu ivicu za prvi instrument Skočite sa kraja i vozite niz put, prodite raskrsnicu, na



čošku skrenite desno grind-ujte krivu viju na levoj strani sledeće čoške za drugi strumant

Skočite i nastavite niz put do sledeće raskrsnice, skrenite na levo za 90 i grind-ujte klupe blizu lukova na levo za treći instrument. Skočite, skrenite na desno i kad prođite kroz lukove sa druge strane puta naći ćete poslednju instrument iznad quarter pipe-ova

- Normal težina. Vozite napred i grind-ujte ivicu do kraja za prvi instrument. Skočite i vozite niz put do raskrsnice, skrenite na levo za 90 vozite uz quarter pipe sa desne strane luka i pokupite drugi instrument. Po doskoku vozite niz padinu i prođite kroz luk. Prođite raskrsnice i naskočite na oba seta stepenika što se vide udaljeni

Na vrhu stepenica skrenite na desno grind-ujte levo ispred vas duž ivice da pokupite treći instrument. Po doskoku blago se okrenite levo, pa se vozite niz dugačku krivudavu padinu blizu leve strane fontane. Vozite uz malu padinu sa gelenderom u sredini, na vrhu se blago okrenite desno odakle ćete videti još jednu padinu sa četvrtim instrumentom na visokoj ivici. Odskočite sa vrha padine i grind-ujte ivicu i pokupite instrument

- Slick težina. Krenite napred i grind-ujte krivu ivicu za prvi instrument. Skočite, vozite ka raskrsnici, zabij skrenite na desno za 90 pa ka sledećoj raskrsnici. Prođite kroz bilo koja tri luka na levo da uđete u zgradu, pa iskoristite brio koji quarter pipe da odskočite i grind-ujte gelender iznad gde ćete pokupiti drugi instrument

Skočite da sletite na krov, pa iskoristite padinu krova da odskočite na crven krov sa druge strane puta. Na vrhu tog krova je treći instrument. Skrenite na levo za 90 i krenite ka fontani na drugom kraju ovog nivoa. Preskočite prazninu između quarter pipe-ova uz fontana da pokupite poslednji instrument

#### No One Likes A Dude Festiva:

1 - Krenite napred i na raskrsnici skrenite

levo. Iza čoška na kraju puta se nalazi prva devojka. Napravite naznačen broj poena u jednom combu

2 - Okrenite se nazad i vozite uz put. Na raskrsnici skrenite levo i pratite put iza oba čoška za drugu devojku. Uradite manual i izvedite naznačene freestyle trikove

3 - Okrenite se nazad i krenite niz put ka luku. Pre luka skrenite levo i pratite put sa desne strane zgrade za treću devojku. Napravite potreban broj poena u roku od dva minuta. Pratite crvenu strelu nazad do starta

#### Acid Drop the Two Towers

Trčite napred i popnite se do vrha merdevina. Dodite do ivice tornja i držite R2 za Acid Drop na quarter pipe ispod. Iskoristite quarter pipe na putu da naskočite na vrh ivice (držite R1 + L1 po odskoku), zabij se popnite uz merdevine i Acid Drop sa drugog tornja

All We Need Is A System and Some Rims  
Krenite napred i prođite kroz prvu kapiju, zatim pratite mali put koji krivudava na desno oko sledeće dve kapije. Skrenite na levo i prođite četvrtu kapiju na raskrsnici, pa nastavite pravo da prođete petu kapiju na čošku. Pratite ovaj mali put do sledećeg čoška da prođete šestu kapiju, pa nastavite do raskrsnice za sedmu kapiju. Skrenite na levo i krenite niz put da prođete kroz još dve kapije. Po prolasku kroz devetu kapiju, vozite se do male nagnute padine na levo za desetu kapiju. Nastavite do vrha padine ispred ulaza u zgradu za 11 kapiju, nastavite niz sledeću padinu do 12 kapije na dnu padine. Blago skrenite levo i prođite kroz 13 kapiju sa leve strane fontane. Zatim se okrenite na desno za 90 i krenite pravo da prođete sledeće tri kapije. Vratite se do puta da prođete 17 kapiju, nastavite pravo za poslednju kapiju

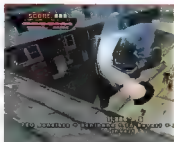
#### Nivo 13: Demo Time

Get Your Gear Back From the Fuzz  
Držite Gore za "skitch the kart" i ostanite na tome u potrebnom vremenu dok približite R1 i L1 da izbegnete čuvare na putu

#### Round Up the Posse For the Demo

1 - Okrenite se na levo za 90 i krenite niz put gde ćete videti prvog skejtera na ivici zgrade. Vozite uz quarter pipe ispod ivice držite R1 + L1 da se oslobodite daske i brzo približite R1 da se uhvatite za ivicu. Popnite se

2 - Vratite se do quarter pipe i okrenite



se levo. Pratite zavijutak na putu desno, okrenite se levo na raskrsnici i prođite kroz prvi luk na desno. Drugi skejter se nalazi na vrhu stepenica ovog područja

3 - Vozite nazad kroz luk i skrenite desno za 90. Prođite oba seta stepenica i nastavite ka fontani. Pre fontane, skrenite desno i videćete quarter pipe. Odskočite od nje sletite u tunel i vozite malo napred za trećeg skejtera

4 - Prođite kroz luk na kraju tunela vratite se na put. Na sledećoj raskrsnici skrenite na levo za 90 i na desnoj strani puta ćete naći quarter pipe. Nju iskoristite da naskočite na ivicu (po uzletanju držite



R1 + L1), popnite se uz merdevine i preko praznine se nalazi četvrti skejter

5 - Spustite se do quarter pipe, blago se okrenite desno i vozite duž vijugavog puteljka. Poslednji skejter se nalazi blizu žbunja kod ivice na desnoj strani puteljka

#### 3 Is No Crowd Find More Kids

Napravite potreban broj poena u jednom combu u roku od dva minuta

#### The Kids Love Those Free Stickers

Krenite napred da pokupite prvi stiker, za drugi stiker grind-ujte gelender, a za treći skočite sa desne strane gelendera. Za četvrti stiker vozite do luka sa druge strane puta i grind-ujte tri klupe ispod luka za još tri stickera. Po doskoku sa treće klupe nastavite pravo i pokupite osmi stiker. Grind-ujte uvijenu ivicu kod stepenica i pokupite deveti deseti stiker. Skočite sa nje i grind-ujte ivicu





iznad klupa za još tri stikera. Grind-ujte oko fontane za još tri stikera, zatim skočite sa fontane za 17-ti stiker. Vozite do luka iznad quarter pipe za sledeća dva stikera, zatim odskočite od cevi za poslednji stiker

### Tear It Up At the Demo

1 - Izvedite sve naznačene vrste grind-ova na visokoj letvi u roku od dva minuta. Na vrhu padine uradite Boneless za extra poene

2 - Uradite potreban broj poena u roku od dva minuta. (Na easy se ovde završava)

3 - Napunite full special bar i zatim vozite ka quarter pipe ispod reflektora. Odskočite od cevi i na reflektorima uradite Russian Boneless (Levo, Desno + Trougao)



### Nivo 14: Get Le'd

#### Wedding Guest

1 - Krenite napred i stanite kod zelenog markera. Skočite i uradite kickflip da dobijete prvu fotku sa venčanja

2 - Skrenite na desno za 90 i vozite preko plaže ka bazenima ispred hotela. Stanite ispod zelenog markera sa druge strane bazena, skočite i uradite Impossible za drugu fotku

3 - Naskočite na obližnje stepenice pa vozite skroz do drugog kraja hodnika, skrenite na levo i videćete znak International Trinket Place! Izadite na

put, stanite, okrenite se na desno za 90 i videćete treći zeleni marker blizu stepenica na desno. Stanite ispod markera i uradite heelflip za treću fotografiju

4 - Okrenite leđa stepenicama i krenite uz put do radnje sa bič statutom ispred. Pre radnje skrenite na levo za 90 i sa leve strane puta je četvrti marker. Stanite ispod njega i uradite pop shove-it

#### Get Le'd

1 - Skrenite blago levo i vozite uz quarter pipe sa druge strane puta i pokupite prvi lei

2 - Po doskoku na quarter pipe skrenite na desno i grind-ujte palmu na travi za drugi lei

3 - Po grind-ovanju skrenite blago desno, dodite do puta i uđite u "International Trinket Place" na levo. Spine transfer na kamen u sredini za treći lei

4 - Po doskoku nastavite pravo do quarter pipe-a sa naslikanim surfing muralom. Odskočite sa vrha i grind-ujte žicu iznad. Nastavite dok ne pokupite četvrti lei na lelujavom krovu. (Na ivici u skejt parku blizu lelujavog krova u easy i normal)

5 - Skočite sa žice, po doskoku okrenite se za 180 i vratite se uz put do quarter pipe sa 50-50 logoom na njemu. Odskočite na desno i pokupite peti lei

#### Pineapple Killer

Krenite napred i vozite između dva nakrivljena sejača blizu desne strane puta. Vozite niz ovaj mali put i blizu plaže ćete naći prvi ananas kiosk. Okrenite se nazad, vozite uz isti mali put ka ulici, na kraju njega skrenite na desno za 90 i predite na levu stranu puta da udarite u drugi kiosk. Nastavite pravo i na desnoj strani puta je treći kiosk. Skrenite na levo za 90 i vozite uz desnu stranu sledećeg puta do malog skejt parka za četvrti kiosk. Zadržite za levi čošak puta, pa vozite desnom stranom za poslednji kiosk

#### Speak Hawaiian

• Easy (uzmite HIKIWALE) Krenite pravo sa starta i pokupite slovo H

Predite na levu stranu puta i grind-ujte gelender sa leve strane klupe za slova I i K. Skočite sa kraja i naskočite na sledeći gelender da grind-ujete za slova W i A. Skočite i blago se okrenite levo i pokupite slovo L sa druge strane puta, pa grind-ujte gelender na sredini stepenica za slovo E

• Normal (uzmite MAWAENA) Krenite pravo i grind-ujte krivu ivicu za slovo M. Skočite i grind-ujte dve klupe za slova A i W. Skočite sa kraja klupe za još jedno A, zatim skrenite blago desno i manual do nakrivljene daske na žici za slovo E. Grind-ujte dasku za slovo N, zatim preskočite ogradu na vrhu i manual na desno sa druge strane za slovo A



• (uzmite HANA NUI) Krenite napred i grind-ujte oko krive ivice za slovo H. Skočite sa ivice i grind-ujte drugu klupu za slovo A. Po doskoku sa kraja klupe uradite manual, skrenite blago levo i iskoristite quarter pipe da preskočite ogradu za slovo N. Po doskoku revertujte u manual, zatim skočite i držite R1 + L1. Otrčite do drugog kraja puta i grind-ujte ivicu za drugo slovo A

Odskočite sa padine od ivice i grind-ujte lelujavi krov iznad za još jedno N. Nastavite da grind-ujete duž žice za slovo U, zatim grind-ujte duž ivice zgrade za slovo I

#### Drain the Pool

1 - Uradite Walplant na plavoj automat mašini tri puta tako što ćete skočiti ka njoj zatim držati Dole X

2 - Popnite se uz merdevine do ivice, preskočite prazninu i popnite se uz druge merdevine. Na vrhu stepenica skrenite na desno, skočite sa ivice i držite R2 da se spustite u bazen

#### Special Goal

Napunite full special bar, skočite na obližnju ogradu i uradite Crooks Darkside (Desno, Dole + Trougao)

**NASTAVIĆE SE...**



## PlayStation 2

### The Lord of the Rings: The Return of the King

#### 1000 Experience (iskustvenih) poena.

Paузiraj igru i drži sva četiri prednja tastera (**R1** + **R2** + **L1** + **L2**) i ukucaj jedan od sledećih kodova, u zavisnosti od karaktera sa kojim igraš. Može se upotrebiti više puta. Kodovi efekti:

Gore, ■, Δ, X - 1000 Experience za Aragorna

Gore, Δ, Gore, Dole - 1000 Experience za Frodoa

O, Δ, Gore, Dole - 1000 Experience za Gandalfa

O, O, Δ, X - 1000 Experience za Gimlija

X, Δ, Gore, X - 1000 Experience za Legolasa

Δ, X, Dole, X - 1000 Experience za Sama

■, Δ, Gore, ■ - za Faramura

Dole, Dole, ■, X - za Merry

Δ, X, ■, X - za Pippina



#### Karakterne strele

Paузiraj igru drži **R1** + **R2** + **L1** + **L2** i pritisni

Legenda: ( X=X, T=Δ, S=■, C=O )  
J=Gore U=Dole, L=Levo, R=Desno )  
Kodovi efekti

T S,S,T Maksimum strela - Aragorn

T U,X,X Maksimum strela - Faramir

T T,T,C Maksimum strela - Frodo

T D,X,S Maksimum strela - Gandalf

C,C,X Maksimum strela - Gimli

T,T,T,D Maksimum strela - Legolas

S,C,C,T Maksimum strela - Merry

L,C,D,S Maksimum strela - Pippin

X,X,C,X Maksimum strela - Sam

X,X,T,T Otključaj Faramira

X,D,D,X Otključaj Merry

T,C,S,D Otključaj Pippina

#### Koopearativni kodovi

Paузiraj igru i drži **R1**, **R2**, **L1**, **L2**. Sa pritisnutim prednjim tasterima ukucaj sledeće kodove:

Δ, Gore, ■ ■ - Raspodela zdravlja (health-a)

O ■, Gore, O - Neograničena nastavljanja

Dole, X, X, X Raspodela Experience (iskustvenih) poena



Kombi sa četiri udarca (Four-Hit Combo)

Paузiraj igru i drži sva četiri prednja tastera (**R1** + **R2** + **L1** + **L2**) i ukucaj jedan od sledećih kodova, u zavisnosti od karaktera sa kojim igraš, da bi dobio kombo efekte

Gore, ■, Δ, Dole - Aragornov Four-Hit

Combo

Dole ■ Dole O - Frodoov Four-Hit

Combo

Dole, Δ, Gore, O - Gandalfov Four-Hit

Combo

Δ, ■, Gore, X - Gimlijev Four-Hit

Combo

X, O, Δ, ■ - Legolasov Four-Hit

Combo

Δ, X, ■, ■ - Merryov Four-Hit Combo

X, X, Dole, O - Pippinov Four-Hit

Combo

Gore, Dole, Δ, Δ - Samov Four-Hit

Combo



#### Tajni kodovi

Kada jedanput završiš igru, otključao si listu sa tajnim kodovima

1) Startuj misiju

2) Pritisni START da bi pauzirao igru

3) Pritisni drži **R1** + **R2** + **L1** + **L2**

4) Ukucaj po želji sledeće kodove. Efekti kodova

Dole, Gore, Δ, ■ - Svi upgrade-ovi (poboljšanja)

Δ, Dole, Δ, Gore - Pustošenje

Gore, ■, Δ, Gore - Aragornovi nivo 8 sklovi

O, O, Dole Dole - Frodovi nivo 8 sklovi

O ■, Dole, Dole - Gandalfov nivo 8 sklovi

X, O, Dole, ■ - Gimlijev nivo 8 sklovi

■, Dole, O - Neograničena oružja koja se koriste za gađanje udaljenih predmeta i neprijatelja

■, Gore, O - Neograničena municija za oružja koja se koriste za gađanje udaljenih predmeta i neprijatelja

O, ■, Gore (na D-pad-u) O - Neograničeno "oživljavanje" u koopearativnoj igri

■, O, ■ Dole - Neranjivost

■ Gore, Gore, Dole - Legolasovi nivo 8 sklovi

O Gore, Δ Dole - Perfekt Mod

■, O, O Vraćanje zdravlja

O, O, Δ - Samovi nivo 8 sklovi

Δ Gore ■, X - Otključava Gandalfov četvrti nivo sposobnost



#### Otključavanje karaktera

Paузiraj igru i drži **R1**, **R2**, **L1**, **L2**. Sa pritisnutim prednjim tasterima ukucaj sledeći kod

Δ, O, O, O - Frodo

Otključavanje kombosa sa tri udarca (3-Hit Combo)

Paузiraj igru drži sva četiri prednja tastera (**R1** + **R2** + **L1** + **L2**) u meniju i ukucaj jedan od sledećih kodova, da bi dobio kombo efekte za odgovarajuće karaktere

■, Dole, O, Gore - Aragorn

■, Δ, Gore, Δ - Faramir

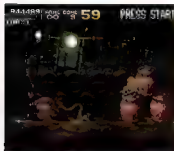
■, Dole, Δ, ■ - Frodo

Dole, X, Δ, Dole Gandaif  
 Gore ■, ○ ■ - Gmili  
 ■, Δ, Δ, ○ Legolas  
 Δ, X, Gore, Δ Merly  
 Gore, Gore ■, ○ Pippin  
 ■ X, ○ ■ Sam

## Metal Slug 3

Otključavanje novih modova u igri

Da bi otključao nove modove u igri, moraš kompleirati igru pod "normalnim" setovanjem težine. Fat Island mod i UFO mod će se otključati u glavnom meniju. Savet mora biti uključena "auto-save" opcija.



## Spawn: Armageddon

Kodovi se aktiviraju pomeranjem D-pada na kontroleru. Čuče reč "Necro goddess" ili "Necro licious" ukoliko si ih korektno ubacio.

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Levo - Sva oružja

Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno - Neograničena municija

Gore, Dole, Levo, Desno, Dole, Levo, Gore, Desno - Neograničena Necropiasma

Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Gore, Gore, Gore - Bez krvi

Gore, Dole, Levo, Desno, Desno, Levo, Levo, Gore - Otvaranje svih Comics-a

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Levo, Desno, Desno - Otvaranje svih misija

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole - Otvaranje Enciklopedije



## Ratchet & Clank: Going Commando

Da bi otključao Challenge mod, predi jedan put igru.

Da bi otključao većinu tajnih menija, igrati u challenge modu.

Da bi otključao Mega oružje, po dobijanju sledeće forme oružja, kupi ga od prodavca u challenge modu.

Da bi otključao ostatak tajnih menija uzmi svo oružje i modove u drugoj formi. Ovo se ne odnosi na Clank Zapper, Gagetron oružje, R.Y.N.O. II ili Zodiac. Ovi mogu imati svoju prvu formu.

Da bi otključao Ultra oružje uradi upgrade (poboljšanje) Mega oružja.



Da bi otključao Beach Boy-a sakupi 30 skill poena.

Da bi dobio veliku galvu Clank-a sakupi 10 skill poena.

Da bi dobio veliku glavu Ratchet-a zaradi 5 skill poena.

Da bi neprijatelji imali velike glave zaradi 25 skill poena.

Da bi obrnute (mirrored) nivoe zaradi 12 skill poena.

NPC-jevi imaju velike glave ako zaradiš 15 skill poena.

## Maximo

### Mastery mod

Potrebno je da zadobiš 100% mastery ranga na kraju svake igre za sve nivoe osim one u Hub-u.

Da bi ovladao nivoom, moraš ubiti svakog neprijatelja i naći svaki sakriveni sanduk.

Ako stvarno zelis da ovladaš "Mastery Level-om", nađi iteme koji te regenerišu čak i kad pogineš. Ovo će ti omogućiti da sakupiš više Koina kako bi mogao da kupiš sve na nivou, uključujući "Foot Cheese". Pobrini se da ovladaš Evi Wizard-om. On će te uvek regenerisati, dajući ti extra život. Ovo će ti takođe omogućiti da se vratiš nazad i pokušaš još Koina. Nemoj završavati nivo udaranjem kamen energije na kraju. Namerno pogini kada ubiješ sve protivnike.

sakupiš sve Koina, iteme iskonstih extra život Evi Wizard-a. Zatim, ponavljaš ovo sve dok ne budeš imao dovoljno. Nećeš izgubiti Koina kada pogineš - osim ako ostaneš bez extra života i pojavi se Grim Reaper i pokupi tvoj dušu. Nikad nećeš pokupiti dovoljno spirta da se sačuvaš. Iskonstih izbočine za prednost u Mastery mod-u pre nego što udariš u kamen energije da bi ga završio. I nemoj zaboraviti da ne možeš da snimiš poziciju u Mastery nivou.



### Talenti

Ime - Prvi svet u kome se pojavljuje.

Opis

Mocni udarac - 1 - Osnovni za borbu.  
 Pomoćni udarac - 1 - Nije neophodan ako konstih Mocni udarac za većinu svojih napada.

Opasan okretni napad - 3 - Dobar za napadanje više neprijatelja.

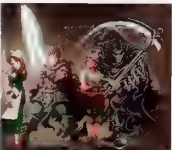
### Štitovi

Štit za zabacivanje se prvi put pojavljuje u prvom svetu. Štit Midas je osnovni za sakupljanje i prvi put se pojavljuje u prvom svetu. Mocni štit se prvi put pojavljuje u trećem svetu i za njega moraš već imati štit za zabacivanje. Lebdeći štit se prvi put pojavljuje u trećem svetu. Olujni štit je odličan za borbu protiv neprijatelja i najbolji koji možeš imati, a pojavljuje se u trećem svetu.

Štit grmljavine se prvi put pojavljuje u četvrtom svetu i povremeno tvoje neprijatelje dok te napada.

### Lak novac i život

Ponovi nivo i dobićeš 200 coins i 2 života. Zatim se vrati nazad i ponovi proces onoliko puta koliko je potrebno.





## Resident Evil Zero - GameCube

Alternativni kostim. Uspješno završi igru sa bilo kojom rankom pod normalnom hard setovanem težine. Pokreni novu igru. Ključ od ormara će ti se pojaviti u inventaru. Upotrijebi ga da bi otključao ormar u sobi gdje si prvi put pronasao "Hunting Gun" da bi imao pristup novim kostimima za Rebeeku. Bilo je



**Bonusi na završetku igre** Uspješno završi igru sa "B", "C" i "D" rankom i otključa Leech Hunter mini-igru.

Uspješno završi igru sa vremenima između 3:31 i 5:00 za "A" rank da bi otključao Submachine Gun Leech Hunter mini-igru.

Uspješno završi igru sa vremenom 3:30 ili brže za "S" rank da bi otključao Rocket Launcher Submachine Gun Leech Hunter mini-igru.

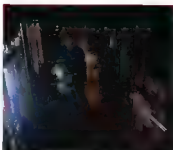
Leech Hunter mini-game bonusi. Uspješno završi Leech Hunter mini-igru sa istim ili od sedam rankova da bi otključao odgovarajuće bonuse.

- A rank Sva oružja
- B rank Pistoja
- C rank Lovnačka puška
- D rank Magnum
- E rank Submachine Gun

### Bonuse u završnici

### Rankovi i nagrade

- D (9:01 i više) Leech Hunter, Ciset Key (ključ od ormara)
- C (7:01 - 9:00) Leech Hunter, Ciset Key
- B (5:01 - 7:00) Leech Hunter, Ciset Key
- A (3:31 - 5:00) Submachine Gun, Leech Hunter, Ciset Key
- S (3:30 or less) Rocket Launcher



Submachine Gun, Ciset Hunter, Ciset Key

**Zagonetka sistema kočenja** Glavni kod je 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 7 + 2 = 81. Ovo bi trebalo da aktivira kočnice za voz.

Da bi broj koji se ukucava na vratima je "4863" na disku 2 gdje je ocrtan "cable car".



**Zagonetka kružna fontane** Kada stigneš do kružne fontane u kojoj se nalaze šest živih na prvom disku upotrijebi Bay's osvjetl. Statue sodeim redosedom: jelen, Zuko, Kon, Lavi, Zmija, Orao.

Produžetak vremena za otkrivanje zagonetke. Pokušaj da promeniš partnera dok rešavaš zagonetke koje su vremenski

ograničene. Vreme koje dobijaš (od privlačenje greške) iskoristi za proučavanje zagonetke.

Soba sa kavirom. Kada uđeš u sobu sa kavirom, budi siguran da su ti oba kafe



tera unutra. Stavi B i ja da svira klavir. Vrata od bara će se otvoriti. Ubači Rebeuku unutra. Uzmij bateriju. Vrata će se zatvoriti. Da bi zvukao Rebeuku nazad, ponovo stavi B i ja da svira klavir i vrata od bara će se otvoriti.

Ubijanje slepog miša bez municije. Kada uđeš u crkvu, pridi pored slepog miša. Uđ u "save" sobu. Kada budeš izašao napoje, pronacićeš mrtvog slepog miša.

### Leech Hunter

**PRONAŽAJENJE SHOTGUN-A** Kada si u odvodnom kanalu, podigni municiju za shotgun. Zatim pokušava da ga pokušaš nesto i možda ćeš naleteti na shotgun.

**Ekstra submachine municija** Čim započne Leech Hunter (lov na pijavice), zgrab prvu pijavcu koju ugledaš i beži. Ovo će ti dati redenič za mach ne gun.

**Odabir oružja** Postoji način da se odabere da ćeš pokupiti Submachine gun i Magnum. Pogledaj dve biljke na početku stepenica na startu mini-igre.



## Servis

SonyPlaystation i drugih  
konzola za igru  
Ugradnja čipa  
DivX, DVD, Mp3

Zemljani 22/3  
11000 Beograd  
Tel: 011/423-720  
063/9643-550  
E-mail: zemljani@beotel.rs

Jkoliko su boje plava i zelena dobileš magnum. Ukoliko su boje zelena dobileš Submachine gun. Submachine gun magnum ma stu razornu moć s tim da troš manje municije. Zelena i zelena su najbolja preporuka

**GB**  
ADVANCE

## Fire Emblem - GBA

Da bi otključao istoriju borbe pobeđi jedan put u El wood-ovoj priči.

Da bi otključao Eliwood-ovu priču, hard mod pobeđi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao Hector-ovu priču, pobeđi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao Hector-ovu priču, hard mod pobeđi jedan put u Hector-ovoj priči.

Da bi otključao Lyn-inu priču, hard mod (bez tutorijala) pobeđi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao konverzaciju podrške, pobeđi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao borbeni arenu, potrebno

da jedan put pređe igru.

Hector mod hard mod se otključava po jednom prelaazu gre.

Ako želiš da zadržiš efekte prvog i Nimanovog orisena u še od jednog okreta učini da dobiješ karakter, budu spašen. Ovo će ti omogućiti da konstit efekt i za naredni okret.



Biti koji item i oružje ima ograničeno vreme za koje se može konstiti. Učin da neprijate, lopov ukrade item, zatim ga ti ukrade od njega i item će biti popravljen.

### Tajne prodavnice:

Tajne prodavnice su skrivene na mapi i mogu biti pronađene samo od strane

karaktera sa Member's Card specijalnim temom koji se može ukrasti od neprijate u poglavju 19. Ove tajne prodavnice prodaju oružja višeg nivoa i teme za unapređenje tvojih karaktera.

Poglavlje 19 - Jedna se nalazi na čitini između dva slovična zida, znad sobe sa dva kovčega blaga u gornjem levom uglu mape, a druga je iza zida u donjem desnom uglu.

Poglavlje 21 - Prazna soba u gornjem levom uglu mape.

Poglavlje 23 - Postoje dve verzije ove mape. Ako je "bos" Linus prodavca se nalazi na desnoj strani mape, na ostrvu. U suprotnom, ona se nalazi između drveća iznad usamljene kuće malo levo od centra.

Poglavlje 29 - U području kvadrata dva sa dva levo od usamljenog kovčega sa blagom u dnu levo. Da bi stigao do ove prodavnice moraš koristiti warp.

Poglavlje 30 - Prodavnica se nalazi u gornjem desnom uglu mape, među drvećem.

# WWW.BONUS.CO.YU

gde: [2] http://www.bonus.co.yu/forum/

## POSETITE BONUS NA INTERNETU

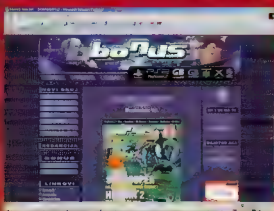
**boNus**  
MAŠ JEDINE ČASOPIS U JORDAN ZA ROKOLU

## OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

## Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija teme ovog meseca je RPG



Na sajtu možete pronaći dodatna informacija koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igre i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pratiti i sa na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na tražike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: internet adresu [bonus@verat.net](mailto:bonus@verat.net) ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22

# УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!  
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.  
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

**ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!  
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!**



Министарство здравља  
Републике Србије

## YUBC INTERNET PROVIDER



SMIN

042 110 330



# NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd



I još puno novih igara

# NOVE IGRE ZA VAŠ MOBILNI TELEFON



POZOVI : **041 20 20 20**

# ELF



Pol-Blat je mnogo vremena ujedno i svag pravo Božićne večeri, mala beba iz Gaan), izdavača dječih knjiga, koji



veci od ostalih. Bilo je jasno da Badi (Vil Ferel) nikada neće ući u svet patuljaka. Ono što on želi jeste da

polubrata od deset godina (Daniel Tay) koji ne veruje u Božić i patuljke sa Santa. U stvari, svi su izgleda zab-

sezona, Badi je sve p-  
želi da pronale porodicu,  
binu i da spase Božić za N

odlučuje da pronale svoje mesto u svetu, i odlazi za Njujork da pronale svoje korene.

Mada je Badi iskusio svet kakav nije ni znao da postoji, brzo je naučio da život u velikom gradu nije baš i

svet. Badi je taj koji



# LARA CROFT TOMB RAIDER: KOLEVKA ZIVOTA



"Ova kolevka se baš ljuba!" - Thelma Adams, US WEEKLY/CNN-AMERICAN MORNING

Dobitnica Oskara\* Anielina Džoli "Je još seksipilnija nego u prvom Tomb Raider-u." \*\*\*

Lara Croft (Anielina Džoli) se vratila u akciju i suočava se sa svojom najopasnijom misijom: da povrati ono za šta je drevna civilizacija verovala da predstavlja očišćenje zla, Pandorinu kutiju. Ona mora da prođe celu Zemljinu kuglu, od Grčke preko Hong Konga, do Kenije i dalje, da bi stigla do kutije pre nego što je pronađe ludi naučnik (Kjarian Hinds) čiji je plan da je iskoristi za masovno uništenje. Za ovu avanturu, Lara angažuje svog bivšeg partnera, Terja (Jendana (Žerar Batler) - opasnog plaćenika koj je ranije izdao Laru i njihovu zemlju. Ona zna da je on najbolji za ovu misiju, ali da li može opet da mu veruje? Podružite joj se dok juri kroz divlje borbe, zaslepljujuće obračune sa pucnjavom i zapanjujuća beikst-va padobranom, u pokušaju da sačuva drevni artefakt... i budućnost čovečanstva.

\* - 1999 Najbolja sporedna uloga, Girl Interrupted

\*\* - Tom Glatto, People

Posebni DVD dodaci:

- O Komentar režisera Žana De Bonta
- O Izbačene/alternativne scene (sa komentarom Žana De Bonta po izboru)
- O Film o filmu: Obuka; Voza i onžje; Kaskaden; Vizuelni efekti; Filmska muzika
- O Probno snimanje Žerara Batlera
- O Muzički spot: Korn "Did My Time"
- O Muzički spot: The Davey Brothers "Heart Go Faster"
- O Originalna arhiva sa Web sajta
- O Widescreen verzija; Uvećano za 16X9 televizore
- O Dolby Digital; engleski 5.1 Surround, francuski 5.1 Surround
- O Titl na engleskom

# BOWLING FOR COLUMBINE (2002) ZEDJ ZA NASILJEM

Uz pomoć svog veštog šarma i proverenog imena, Majkl Mur kreće na put po Americi u pokušaju da otkrije zašto je starije polupune sreće kod ove nacije toliko povezano sa nasiljem. Od srednje škole Columbine u kojoj su postavljene kamere za obezbeđenje, preko domaćeg predviđnika NRA, Carltona Hestona, mladića koji pravi "kućni" napalm uz pomoć knjige Kuvar anarhista, pa sve do ubistva šestogodišnje devojčice koje je izvršio drugi šestogodišnjak. Ovo je kako umešna tako i zastrašujuća priča o zloupotrebi vatrenog oružja, koja suđbinski ostavlja publiku nemom i u očišćavanju nove vesti o samonastalom ubici koga podjednako štite i ustav i Uzi.

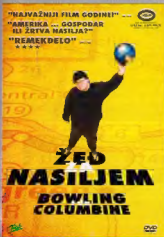
O FILMU:

Film je pre svega priča o stanju u zajednici, o nasilnom američkom duhu. Zašto zbog nasilja oružjem svake godine pogine 11.000 ljudi? Svi koji pričaju i vide u kameru krive sve moguće - od Satane do video igrice. Ali zar smo toliko različit u odnosu na ostale zemlje i nacije? Šta nas to razdvaja? Kako smo postali ujedno i gospodari i žrtve te ogromne količine nasilja? Ovo nije film o kontroli oružja. Ovo je film o uplaćenom srcu i duši Amerike i 280 miliona

Amerikanaca koji su bili dovoljno srećni da dobiju pravo na Uzi. - Da li smo mi nacija kadaka sa puškama, ili smo samo nacija ludaka?

NAGRADE:

Za proteklih 46 godina "Bowling for Columbine" je prvi dokumentarni film prihvaćen u zvaničnu konkurenciju filmskog festivala u Kanu. Žiri je filmi jednoglasno nagradio specijalnom jubilarom nagradom 55. festivala. Film je nagraden i Oskarom u kategoriji za najbolji dokumentarni film, kao i francuskim Cezarom.



Sveže liste uvek možete pronaći na: <http://www.the-magicbox.com/>

## JAPAN

1	Rockman EXE 4 Tournament: Red Sun / Blue Moon Capcom	GB ADVANCE
2	Mario Party 5 Nintendo	Game Boy Advance
3	Full Metal Alchemist Square/Enix	PlayStation 2
4	Mario Kart: Double Dash!! Nintendo	Game Boy Advance
5	Pokémon Colosseum Nintendo	Game Boy Advance
6	Momotaro Dentetsu 12 Hudson	PlayStation 2
7	Taikou no Tetsujin: 3rd Generation Namco	PlayStation 2
8	One Piece Grand Battle 3 Bandai	PlayStation 2
9	Kiniro no Gashbell Banpresto	GB ADVANCE
10	Gran Turismo 4 Prologue Sony Computer Entertainment	PlayStation 2

## USA

1	Mario Kart: Double Dash!! Nintendo	Game Boy Advance
2	Medal of Honor: Rising Sun Electronic Arts	PlayStation 2
3	Final Fantasy X-2 (PS2) Square/Enix	PlayStation 2
4	Grand Theft Auto Double Pack Take Two	XBOX
5	SOCOM II: US Navy Seals Sony Computer Entertainment	PlayStation 2
6	Need for Speed Underground Electronic Arts	PlayStation 2
7	True Crime: Streets of L.A. Activision	PlayStation 2
8	Super Mario Advance 4 Nintendo	GB ADVANCE
9	Madden NFL 2004 Electronic Arts	PlayStation 2
10	WWE: Here Comes Pain THQ	PlayStation 2

### 1 Rockman EXE 4 Tournament

(GBA)

U Japanu je u prodaji četvrti nastavak Rockman EXE serijala, nama poznatiji kao Megaman Battle Network. Ovaj akcijski RPG sa originalnim izvođenjem je, kao i za prošlo izdanje, objavljen u dve verzije: Red Sun i Blue Moon. Razlika je u setu šipova koje Megaman koristi u borbi.



### 1 Mario Kart: Double Dash!!

(GC)

Nema sumnje: Nintendo-vi najjači aduti uvek imaju sjajnu prodaju na američkom tržištu! Pravo na broj jedan, ostavljajući iza sebe Medal of Honor i FFX-2, stiže najpopularniji kart serijal. Ako niste, obavezno pročitajte opis u prošlom broju Bonusa ili, još bolje, sami probajte ovu sjajnu igru.



### 2 Mario Party 5

(GC)

Još jedna godina, još jedan Mario Party. Izgleda da igračima u Japanu ni malo ne smeta to što je ova igra gotovo identična prošlogodišnjem hitu Mario Party 4. Peči nastavak (slobodno se može reći verzija) beleži sjajnu prodaju u Japanu. Igra ovaj put ima čak 70 različitih mini igara.



### 3 Final Fantasy X-2

(PS2)

Eto, dočekali smo prvi direktni nastavak neke Final Fantasy igre. Najprodavanija igra 2003 u Japanu beleži solidnu prodaju i na zapadu. FFX2 je opravdao Square/Enix ova očekivanja, a igrači se u principu ne bune... mnogo. Ipak, može se slobodno reći da je ovo must play za sve RPG fanove.



### 3 Full Metal Alchemist

(PS2)

Aksijski RPG baziran na istoimenom manga-i, a od nedavno i animiranoj seriji. Igrači vode mladog alhemikara Edward-a i njegovog brata Alphonse-a, čija je duša zarobljena unutar mašine (čitaj: robota), u potragu za kamenom mudrosti. Hmmm... zvuči zanimljivo?



### 4 Grand Theft Auto Double Pack

(XBOX)

Kada se podvuče crta, jasno se vidi da je Grand Theft Auto III sasvim sigurno jedan od glavnih faktora uspeha PlayStation2 konzole u svetu. Rockstar Games Double Pack, koji sadrži GTA III i njegov derivat Vice City, objavljen je i za Xbox. Mnogi će se složiti da su verzije za ovu konzolu ubedljivo najbolje.



## NOVI GAME BOY ADVANCE SP



**GAME BOY ADVANCE SP**

**8.900 din**

### **Uslovi plaćanja :**

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 35 916, 30 35 917  
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko Interneta [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu)



# MAKSIMALNA

# zabava!



## SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

128 - bitni emotion Engine  
300 MHz procesor  
75 miliona poligona u sekundi  
48 muzičkih kanala  
CD x 24 / DVD x 4  
Mogućnost gledanja DVD filmova



## NAJNIŽA CENA

# PlayStation.®2

### Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Société Générale



**VELEPRODAJA**  
Posebni uslovi za  
**IGRAONICE i**  
maloprodajne  
objekte



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917  
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu)